La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 31 • JUNIO • 1998
650 ptas.

La larga espera toca a su fin: llega Heart of Darkness

PREVIEWS

- Dawn of War
- Larry Casino
- Monster Truck Madness 2
- Nightmare Creatures
- KKND 2

REVIEWS

- Plane Crazy
- Spec Ops
- Forsaken
- Outwars
- Of Light and Darkness
- F-15

REPORTAJE ESPECIAL

Todos los juegos de fútbol que te prepararán para el Mundial

Vuelve el juego que dio origen a la estrategia en tiempo real

Dune 2000

8 424094 401017 00031

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

Andrés Gimeno, recogiendo el trofeo de Roland Garros

ANDRES GIMENO SABIA QUE SOLO HABIA UNA MANERA DE REPETIR UN MOMENTO COMO ESTE...

EXTREME TENIS

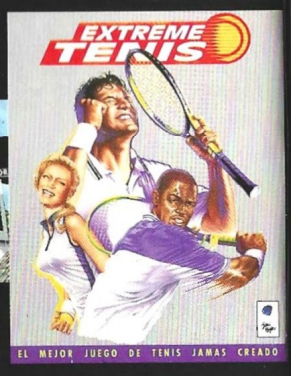
PRECIO ESPECIAL 2.995 Ptas. PRECIO ESPECIAL

El mejor juego de tenis jamás creado

Comentarios de Andrés Gimeno

Disponible en quioscos, grandes superficies, hipermercados y tiendas de informática.

¡RESERVALO YA!



13 pistas y 4 superficies diferentes • 5 vistas distintas de cámara • Todo tipo de golpes diferentes • 169 trofeos • 200 oponentes manejados por el ordenador • Individuales y dobles • Escucha el griterío de la gente • Hasta 8 jugadores compitiendo en el mismo ordenador • Observa como el contrario pierde los papeles • Ranking Mundial actualizado para juego en Internet.

Blue Byte

COMPITE ON-LINE PARA SER EL Nº 1 DEL MUNDO

Windows®95 PC CD-ROM

Soporta: 3Dfx

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

Copyright©1998 BlueByte Software

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

El cambio del cambio

Con él llegó el escándalo... ese podría ser el otro titular que encabezara estas líneas; estamos hablando, claro está, del inminente – o no tanto– lanzamiento de Windows 98, el nuevo sistema operativo de Microsoft, porque aunque parezca mentira, ya han pasado tres años desde que Windows 95 viera la luz y se convirtiera, para bien o para mal, en el estándar utilizado por la inmensa mayoría de los usuarios de ordenadores personales.

Y hay que decir que por el momento, y por lo menos en un aspecto muy concreto, la compañía de Bill Gates se ha superado a sí misma: si Windows 95 generó en su momento una viva polémica y logró que se vertieran ríos de tinta, con Windows 98 se han desbordado todas las previsiones. Por que esta vez no sólo se ha reavivado la polémica, y no sólo se están vertiendo mares –que no ríos– de tinta, sino que la mismísima fiscalía general de los Estados Unidos le ha plantado cara al gran gurú informático por un asuntillo de "quíteme usted ese navegador".

Entrar en el fangoso terreno de darle la razón a unos o a otros es complicado, pues si bien parecen razonables los planteamientos antimonopolio esgrimidos por la fiscalía (es bastante justo que cada usuario pueda decidir qué navegador quiere utilizar en su ordenador), tampoco son realmente descabellados los planteamientos de Microsoft, argumentando que a ninguna compañía se le puede obligar a que suministre productos de un competidor (léase, principalmente Netscape) dentro de los suyos.

Pero lo que sí podemos y queremos hacer es preocuparnos razonablemente por lo que sí nos afecta directamente como usuarios, es decir las carencias y virtudes del nuevo sistema operativo, ya que inevitablemente las sufriremos o gozaremos directamente. Como siempre, la principal inquietud reside en aventurar hasta qué punto Windows 98 mantendrá un grado absoluto de compatibilidad con el software –ya sean juegos o aplicaciones– diseñado para trabajar con los anteriores sistemas operativos de Microsoft, y si no se convertirá en un auténtico calvario lograr que funcionen esas vetustas reliquias de MS-DOS que guardamos como oro en paño.

Eso, y el hecho de tener que soportar las sucesivas actualizaciones que corregirán los inevitables problemas que arrastre la primera versión de Windows 98, nos genera de momento más inquietud que las tribulaciones legales entre Mr.Gates y su todopoderoso gobierno. Por lo demás, y como sería injusto centrarnos únicamente en los aspectos negativos o más polémicos de la cuestión, sólo nos queda esperar que Windows 98, una vez capeado el temporal, sea lanzado al mercado y podamos comprobar "in situ" las ventajas que nos aporta respecto a su predecesor.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@futurnet.es

sumario

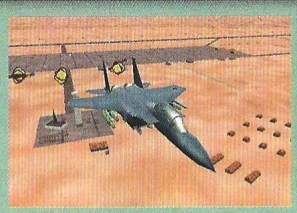
NÚMERO 31 • JUNIO • 1998

En portada:

Cuando una compañía llega tan lejos como lo ha hecho Westwood, puede permitirse el lujo de pararse un momento para mirar atrás y recrearse en sus primeros momentos de vida, cuando su buque insignia, Command & Conquer, ni tan siquiera estaba todavía en proyecto. Westwood no sólo ha hecho esto, sino que además ha aprovechado la ocasión para rescatar del olvido al mítico Dune 2, con un homenaje en forma de juego que se llama Dune 2000.

Armor Command

Spec Ops



F-15

REPORTAJE

Reportaje: Dune 2000 30

Los guerreros del desierto. Westwood cierra un ciclo de producción antes de mirar directamente al futuro, retrocediendo a su pasado más glorioso para rescatar y renovar el título que precedió a la avalancha de juegos de estrategia en tiempo real: Dune 2. Esta nueva edición promete mucho.

Reportaje especial Francia 98 34

Allez, allez, allez... Como era inevitable, al Mundial de fútbol en Francia trae consigo una vasta cantidad de juegos que, cual rémoras, pretenden engancharse al tirón del espectáculo deportivo. Este informe cubre sus principales características y te ofrece una comparativa de algunos de sus aspectos.

AVENTURA/ROL

The Journeyman Project 3: El legado del tiempo 44

Regreso al pasado. El Agente 5 vuelve a viajar por el tiempo para resolver un nuevo conflicto. Esta tercera entrega cuenta con mejor técnica y desarrollo que las dos anteriores juntas.

Of Light and Darkness 46

Una experiencia religiosa. Místico como pocos, este juego te llevará al borde del Apocalipsis. Sólo tú podrás evitarlo redimiendo los pecados de los instrumentos del Mal.

AD&D Descent to Undermountain 48

Incomprensible. Rompiendo su estándar de calidad en producción de juegos de rol, Interplay lanza un juego que debiera haber salido hace demasiado tiempo.

ESTRATEGIA

Armor Command 50

El destino de la galaxia. Diseñado por un equipo que antes trabajara para Lucas, este título de Take 2 amplía las fronteras de los juegos de estrategia en tiempo real tridimensionales.

Emergency 52

¡Al rescate! Quizá inspirado en la serie Urgencias, pero llevando el escenario a exteriores, este juego te ofrece la oportunidad de salvar incontables vidas.

Risk 54

Más allá del tablero. Hasbro no suelta las conversiones de juegos de tablero ni en un ataque de locura. Descubre cómo la han emprendido con este popular juego de estrategia.

Pax Imperia 56

Un imperio venido a menos. Planteado como una especie de guerra de los mundos, este juego reincide en la misma temática que Rebellion y muchos otros que les precedieron. ¿Podrás controlar la galaxia?

WarBreeds 58

Razas de guerra. La ingeniería genética es un factor fundamental y novedoso en este título de Red Orb, aunque no parecen bastar dos buenas ideas para conseguir un magnífico juego.

Jurassic Wars 60

Por la cara. Los dinosaurios y otras salvajes criaturas pueblan la tierra, y el hombre ha de abrirse paso como pueda.

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

secciones

6 Léeme.bat

El vacío creado por la celebración de una importante feria en Estados Unidos hace que las escasas noticias de este mes destaquen especialmente.

10 Interfaz

Continuamos buscando respuestas a vuestras innumerables preguntas sobre los juegos que os interesan, tratando de agruparlas por títulos para que todos tengáis una solución.

11 Controversia

La pregunta planteada el mes pasado ha desatado auténticas pasiones, y no todas son especialmente nobles. ¿Por qué no juegan las mujeres?

13 Zona Alfa

Repleta de avances muy adelantados a los lanzamientos de juegos para revelarte los proyectos que se cuecen en numerosos estudios de programación.

17 Zona Beta

Todos los títulos incluidos en esta sección estarán terminados, si todo va bien, el mes que viene. Descubre ahora algunas de sus cualidades.

98 Top CGW

¿No te gusta el reparto de los primeros puestos de la lista? Pues anímate y envía tu voto, a veces basta simplemente eso para desbancar al número uno.

ACCION

Outwars 62

Las brigadas del espacio. Un auténtico arsenal de armas, un jetpack y varios compañeros, serán tus únicos aliados contra la amenaza alienígena que ha arrasado las colonias.

Plane Crazy 64

Carreras de altos vuelos. Europress hace un paréntesis en la producción infantil, y en su ya conocida faceta de juegos de carreras, da una nueva dimensión a la competición llevándola a los aires.

Spec Ops – Ranger Assault 67

La infantería ligera. Descubre una nueva forma de contemplar la acción y la estrategia de campo en tercera persona, con amplias posibilidades de desarrollo en una desconocida faceta de la guerra.

Forsaken 68

Técnicamente impecable. Llevando lo que fueron en su día Descent y Descent II a su máxima expresión, Forsaken tiene como principal aliado un exacerbado nivel de acción y una velocidad mareante.

Castrol Honda 70

Volando sobre asfalto. Esta trepidante competición ha sido elaborada con el apoyo de los campeones mundiales de motociclismo en el año 97. Atrévete a subirte a una moto.

Motorhead 72

Futuro perfecto. Conoce los deportivos del futuro en un ambiente casi londinense gracias a esta arriesgada competición con giros tremendos y peligrosos saltos.

Star Trek Pinball 74

Terremoto cósmico. El Capitán Kirk jamás hubiera imaginado que por encima de sus ojos pasarían unas contundentes bolas de acero, ni los Klingon que serían objeto de una mesa doble.

Street Fighter Alpha 76

El principio del fin. Uno de los más emblemáticos juegos de lucha llega en una nueva edición que te permitirá librar auténticas batallas cuerpo a cuerpo. Tu precisión será vital.

Pax Corpus 78

Sico-fin de la Humanidad. Una nueva fémina busca su sitio en el podio de las heroínas de juegos de ordenador con esta nueva producción de Cryo.

DEPORTES

Jack Nicklaus 5 80

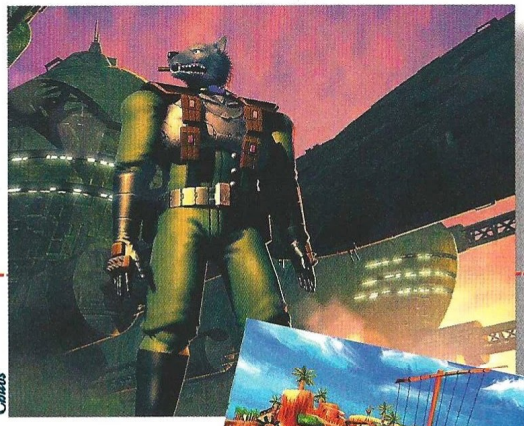
Volver y convencer. Pocas veces se puede decir de una secuela está mejor que sus predecesores, pero por esto precisamente se distingue Accolade con la serie Jack Nicklaus.

SIMULACION

F-15 82

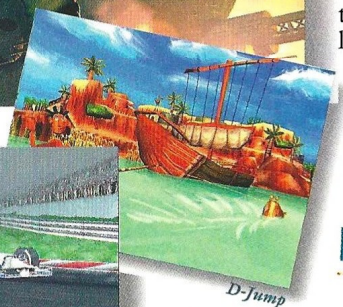
Más real, imposible. Ya lo parecía hace meses cuando vimos este juego en un reportaje especial de simuladores, pero ahora se ha confirmado: Jane's ha creado algo increíble.

Este mes te regalamos DOS JUEGOS, UNDER PRESSURE Y PRESSURE DROP junto con demos de juegos de primera línea. Encontrarás sus instrucciones en la página 90.

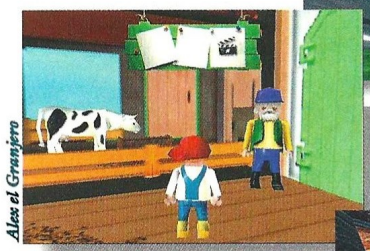

Chaos

El otoño de Ubi

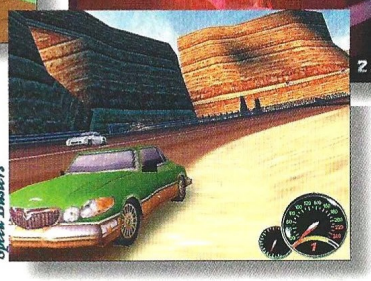
Ubi Soft ha presentado su nuevo catálogo de cara al mes de septiembre, con una gran variedad de títulos para todos los gustos.


D-Jump

F-1 Racing Simulation 2


Alex el Granjero

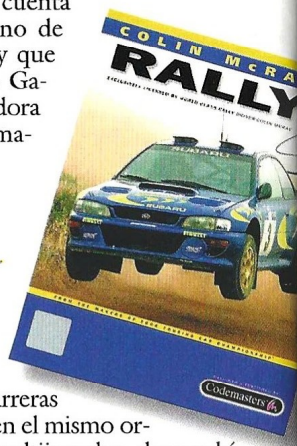
Scars


Speed Busters

Dentro del capítulo de secuelas llegarán Rayman 2 y F-1 Racing Simulation 2, ambos con grandes novedades tecnológicas. También de acción y plataformas será Tonic Trouble, del que ya te hemos hablado en alguna ocasión, al que seguirán dos arcades deportivos 3D denominados Scars y Speed Busters. Con muy poco tiempo de diferencia saldrá D-Jump, un prometedor combinado de acción y aventura, al que seguirá otro proyecto denominado de momento "Chaos". Por último, con la licencia obtenida de Playmobil, Ubi lanzará tres títulos: El hogar feliz de Laura (educativo), Hype (aventura gráfica) y Alex el granjero (simulación).

Para cualquier bolsillo

Interactive Magic, distribuida en España por Friendware, presenta su serie oro al precio de 1.990 pesetas/título con grandes juegos como Decathlon, Air Warrior II y el iM1A2 Abrams. De forma paralela, Friendware ha lanzado un increíble pack que incluye Carmageddon, Ecstatica II y X-Com Apocalypse por 7.990 pesetas, un fantástico precio teniendo en cuenta lo reciente del lanzamiento de alguno de ellos hace menos de un año. Hay que mencionar también que el juego Game, Net & Match que la distribuidora anunciara hace unas semanas, se llamará definitivamente Extreme Tenis.



Nuevo éxito

Aprovechando el tirón de TOCA y su magnífico engine, Codemasters lanzará en breve el Colin McRae a través de Proein en España. Esta simulación deportiva de carreras ofrecerá pantalla partida para dos jugadores en el mismo ordenador además de las habituales opciones multijugador, doce vehículos escaneados de los reales, 48 tramos de rally ambientados en ocho países, posibilidad de personalizar diversos aspectos de los vehículos, información sonora del copiloto, cuatro cámaras diferentes y un tutorial para aprender a pilotar gracias a la colaboración del propio McRae.

Novedades Interplay

La compañía norteamericana prepara la secuela de Fallout para el próximo otoño, profundizando más en el universo postnuclear que tuviera sus raíces en GURPS. Fallout 2 llevará al jugador a explorar nuevos escenarios tan ricos y extensos como los de su predecesor, y quizá elimine el sistema de turnos para atraer a nuevos jugadores. Por otro lado, Interplay también está dando los últimos toques a Earth Worm Jim 3D, continuación tridimensional de las aventuras del gusano más divertido de los juegos de plataformas. Este título será un auténtico espectáculo visual cómico, desplegando ante el jugador un mundo completamente surrealista.

Earth Worm Jim 3D

Fallout 2

Más autopistas

Las autopistas aéreas son protagonistas de Fswow!, un añadido para los Flight Simulator de Microsoft (98, 95 y 5.1) que Procin ya ha puesto en las tiendas. Fswow! Permite crear todos los elementos de un aeropuerto, desde las líneas de la pista a los hangares y torre de control, pasando por diversos modelos de aeronaves. Y aunque en España no han salido las diversas expansiones que Activision ha lanzado para Interstate '76, llega ahora Interstate '76 Nitroraiders, que sin exigir el juego anterior incluye 20 misiones para un jugador y 30 multijugador con mejoras a los pequeños errores que tenía el juego. Este pack ha salido a un precio de 5.995 pesetas.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Aheron's Call Turbine	11/98
Creatures II Mindscape	09/98
El mañana nunca muere MGM	12/98
Fighter Duel 2 Ocean	09/98
Flanker 2.0 SSI	10/98
Galactic Mirage Virgin	11/98
Requiem 3DO	10/98
Screamer 3 Virgin	09/98
Sid Meier's Alpha Centauri Firaxis	12/98
Ultima Ascension Origin	11/98

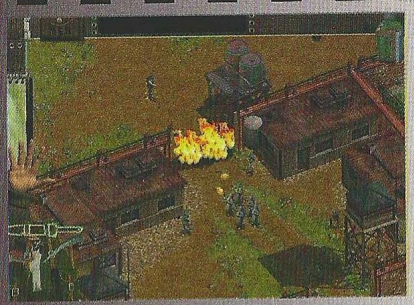
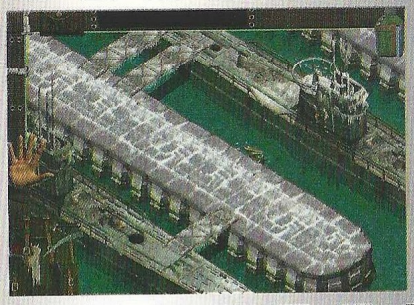
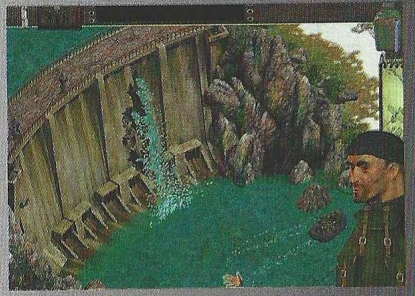
CON FÚTBOL MANAGER 98 PODRÁS GESTIONAR TU CLUB Y SALTAR AL CAMPO COMO UN JUGADOR DE TU PROPIO EQUIPO. ¡ESTRATEGIA Y JUEGO REAL EN UN MISMO PROGRAMA!

COMPITE EN LAS 6 LIGAS MÁS IMPORTANTES DE EUROPA: ESPAÑA, ITALIA, ALEMANIA, INGLATERRA, ESCOCIA Y FRANCIA.

DOTADO DE UNA COMPLETÍSIMA BASE DE DATOS CON MÁS DE 11.000 REGISTROS A LA QUE ACCEDERÁS DE FORMA RÁPIDA Y SENCILLA MEDIANTE LA NUEVA INTERFAZ DISEÑADA PARA FÚTBOL MANAGER 98.

COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.infornet.es/sierra

SIERRA®

USA

Computer Gaming World *"Commandos lleva la estrategia en tiempo real a una nueva dimensión".*

FRANCIA

Joystick *"Un aspecto gráfico impresionante y una Inteligencia Artificial que roza la perfección".*

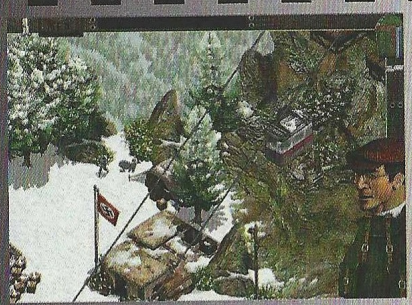
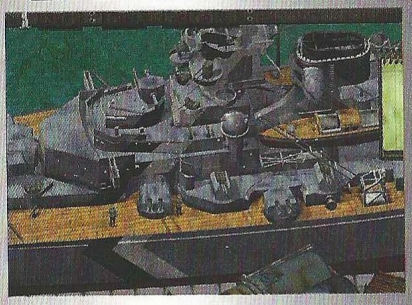
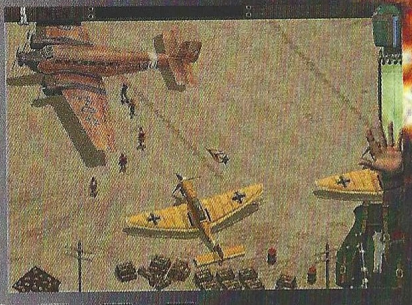
INGLATERRA

Edge *"Uno de los juegos más esperados del año".*

ALEMANIA

Gamestar *"Commandos es fascinante: un juego de táctica-estrategia como jamás hemos visto".*

CADA SEGUND

EIDOS INTERACTIVE PRESENTA

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

UNA SUPERPRODUCCIÓN DE PYRO STUDIOS

PUEDE SER EL ÚLTIMO...

A LA VENTA EN JUNIO

EIDOS INTERACTIVE

PYRO STUDIOS

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Producido por Pyro Studios (c) & (p) 1998 Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.

Interfaz correo

Me llamo Idoia. Tengo un pequeño problema con Tomb Raider II a pesar de haber leído la solución que publicasteis. Me encuentro al principio del nivel 12, a la entrada del Monasterio Barkhang y no puedo avanzar en el juego.

Idoia Aragón
Bilbao

Verás Idoia, no debes entrar en el monasterio por las escaleras, sino a través del agujero que se encuentra a la izquierda, en las rocas. Mata al cuervo y ve a la entrada, sube por una escalera que se encuentra apoyada en la pared y llegarás a una plataforma. Mata al otro cuervo, salta a la derecha, luego de frente y sube por el borde de la plataforma, de ahí al balcón y luego de frente. Salta a las rocas, mata otro cuervo y ve a la derecha dos veces. Cuando resbales en la última, agárrate al borde y luego déjate caer hasta colgar de la cornisa inferior. Ve a la izquierda, sube a la roca y llegarás al balcón. Verás dos ventanas. Dispara a cualquiera de ellas y entra.

Soy una seguidora de la saga Monkey Island y me encuentro atrapada sin poder terminar "The Curse", justo hacia el final, en la montaña rusa de la muerte. Ya he cogido el barril, la cuerda y todo lo demás. Lo he puesto en el brazo del mono gigante. No sé si he olvidado algo. ¿Podríais explicarme el pasaje entero?. En cuanto al reportaje de Expediente X ¿porqué no lo hicisteis más extenso? Gracias

Kira
Zaragoza

Sal del vagón en la primera escena y recoge la cuerda suelta. Desciende en la siguiente escena y recoge del farol la linterna de aceite tras abrirlo y soplar para apagarlo. Sube a otro vagón, desciende y coge el barril de grog. Coge otro vagón y desciende al llegar a la escena estática. Usa la linterna sobre la cuerda para crear una mecha, ponla en el tonel, colócalo debajo del brazo del Yeti. Cuando aparezca el pirata zombie, usa pimienta sobre él. Con respecto al Expediente X, la información que se os ofrece, tanto para éste como para otros reportajes, se ve limitada por las propias productoras o distribuidoras, que son las que deciden cuándo y cuánta información se publica. Por lo que a nosotros respecta, siempre os ofreceremos todo aquello de lo que disponemos.

Estimados amigos: estoy con la aventura gráfica GUILTY. Me encuentro atascado en un momento concreto: he cogido la flor y me dicen que debo repartir los pétalos por el camino, pero no se dónde.

Fernando Romeo
Cuenca

Supongo que habrás escapado de la celda saltando a través de la ventana. Una vez dentro de la despensa, tendrás que tomar algo de levadura y meterla en la cuba para que un monje se manche. Cuando vaya a cambiarse, síguelo y róbale el hábito. Toma la flor y deja un rastro hasta el interior de la celda en donde se encuentra Jack. Cuando los monjes sacrifiquen a su compañero, habrá que volver a la nave y, tras hablar con Booba, poner rumbo a Corrupticon.

Hola amigos. Tengo una duda en Fable. Tras derrotar al gigante en el reino helado, me encuentro con un ave que me pide comida. ¿Qué le doy?

Antonio Méndez
Barcelona

Si has llegado hasta ese punto, deberás tener unos guantes que te dieron en el bosque. Con ellos deberás hablar con el viejo que medita en el árbol hueco y cuando se vaya, descubrir la palanca que está oculta. Entra en el tronco y toma de los esqueletos el anillo y el fruto azul, el Fruto de los Sueños. Ese fruto es el que deberás dar al águila cuando hables con ella.

Me gustaría obtener ayuda en el juego Hollywood Monsters. ¿Cómo consigo el diario en la casa del ciego? ¿Qué hay que hacer con la bola del mundo? ¿Tiene algo que ver con los títulos que hay cerca?

Francisco Martínez
Valencia

Existen dos momentos de juego en donde puedes acercarte al ciego. Es cierto que él tiene los diarios, pero no será hasta bien entrado el juego cuando puedas arrebatárselos. La forma de hacerlo es la siguiente: Para quitarle el saxofón a un periodista que se encuentra en los estudios MKO, tendrás que poner en la máquina del café las flores laxantes que te dará una niña. Pide a Taffy una entrevista y cuando su jefe tome el café, tendrá problemas... intestinales. Cuando el jefe se vaya podrás robar el saxofón. Llévaselo al ciego para que cambie la tonada y el diario se desplazará hacia la ventana. Añade paja al fuego de la chimenea para que el ciego se ase de calor y tenga que abrir la ventana. El diario cae al exterior y ya puede leerse. En cuanto al mapamundi, las fechas de los diplomas dan una pista, en efecto. Tendrás que pulsar el botón izquierdo cinco veces, luego el derecho dos, tres el izquierdo y cuatro el derecho.

Esta consulta ha sido realizada simultáneamente por dos de nuestros lectores cuyos nombres aparecen abajo. Esperamos que se den por contestados. Está referida al juego Broken Sword. "Me encuentro en Irlanda, he hablado con todo el mundo. Tengo la gema, la linterna... pero en el castillo hay una cabra que no me deja continuar".

Toni Abellán y Joaquín Torné
Correo Electrónico

Veréis: como la cabra retrocede lentamente cada vez que ataca, nada más caer, George debe usar el arado para que el animal ataque de nuevo. Así, quedará enredado con el arado y por lo tanto dejará libre el camino para entrar en la capilla. Una vez dentro, tendréis que tirar la estatua del altar. Tendréis que rellenar el agujero que dejó en el suelo al caer con un poco de yeso, tomado del saco que se encuentra sobre la mesa.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

Controversia correo

Bien, tal y como esperábamos, nuestras lectoras –y también como siempre una buena cantidad de lectores– han recogido la invitación que les lanzábamos el mes pasado y se han animado a escribir en buen número a esta sección. El tema que proponíamos –¿son o no los juegos machistas?– ha dado mucho de sí, y como siempre ha habido opiniones para todos los gustos, así que sin más preámbulos entramos directamente en la cuestión.

A FAVOR

No sólo chicas, como tal vez sería de esperar se han apuntado a defender la opinión de que los juegos de ordenador tienen efectivamente un planteamiento machista, aunque el matiz lo pone el hecho de hasta que punto les parece criticable o no este particular.

La mayoría de las chicas, como muy claramente expone Dune en su carta, apuntan que la mayoría de los juegos tienen una dosis de violencia bastante elevada, y que tal vez por eso gusten más a los chicos (por aquello del "sexo fuerte") que a las chicas. Por eso ellas, en su gran mayoría, prefieren juegos como las aventuras gráficas o los del tipo Tetris.

Harley incide en está opinión, pero curiosamente, opina que esa falta de interés de las féminas en cierto tipo de juegos es lo que precisamente provoca que estos se acerquen más a los estereotipos que le gustan a los chicos que a los de las chicas. Dicho de otra forma: que si los juegos de ordenador son machistas es justamente por la falta de interés de las chicas en cierto tipo de juegos.

Como veis, esto empieza a convertirse en "la pescadilla que se muerde la cola", y tal vez por eso hemos guardado para el final una de las opiniones más medidas y menos visceral, la de Xpawn, que se limita a constatar un hecho que parece incontestable: el escaso protagonismo que tienen las heroínas en los juegos de ordenador, y como las pocas que hay parecen moldeadas para satisfacer más bien las expectativas algo "calenturientas" de los chicos que para convertirlas en símbolos con los que las chicas se puedan identificar.

EN CONTRA

Uno de los habituales de esta sección, Pakolmo, se ha tomado este mes con tremendo interés el tema planteado, y ha llegado incluso a realizar una mini-encuesta entre sus conocidos/as llegando eso si, a conclusiones poco clarificadoras.

La opinión mayoritaria, que el mismo parece compartir, es en cualquier caso que los juegos no son machistas, simplemente lo que ocurre es que están más cercanos a los gustos de los chicos que de las chicas, en especial los de acción.

Pero para dejar claro que no todo el mundo piensa igual, una de sus amigas, Anapuma, se empeña en romper las estadísticas afirmando que los juegos de ordenador no sólo no son machistas, sino que a ella por ejemplo le encantan títulos como Turok, Mortal Kombat o Street Fighter.

Jose Carlos, que quiere que le conozcamos como Turok, nos recuerda que existen un buen número de juegos –como por ejemplo Gender Wars, Diablo o Pandemonium– en los que se pueden escoger tanto protagonistas masculinos como femeninos, y que eso desmiente en cierta forma el hecho de que los juegos sean machistas.

También afirma, y en esto coincide con The Punisher, que si las personas –independientemente de su sexo– juegan o no con un programa determinado es por lo divertido que sea, y otras cuestiones, como si el protagonista es masculino o femenino son totalmente secundarias, restándole importancia al tema del machismo.

Como se acercan meses un tanto especiales –final de curso, vacaciones– hemos pensado en darle un pequeño respiro temporal a esta sección, pero para aquellos que no puedan contenerse en su afán comunicativo os proponemos que nos escribáis sugiriéndonos nuevos temas a tratar en esta sección. Envía una carta o un e-mail a nuestra redacción indicando en el sobre o asunto del correo "Controversia".

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Controversia
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

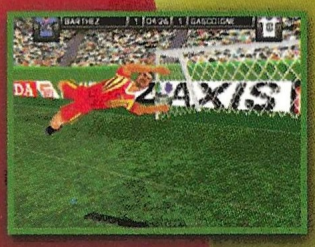
cgw @futurnet.es

¿sÓlo pUEdeS PenSAr... eN EstO?

MUNDIALES: 98

no encontrarás ningún juego de fútbol más real...
- ley de la ventaja
- gol de oro
- más de 70 equipos nacionales
- equipos secretos (brasil 1970, inglaterra 1966...)
- ¡libertad total!, coloca a cada jugador en la zona del campo que desees
- gran tamaño de los jugadores
- gritos y cánticos de cada país

y mucho más...



TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

Z-AXIS

ERBE www.erbe.es

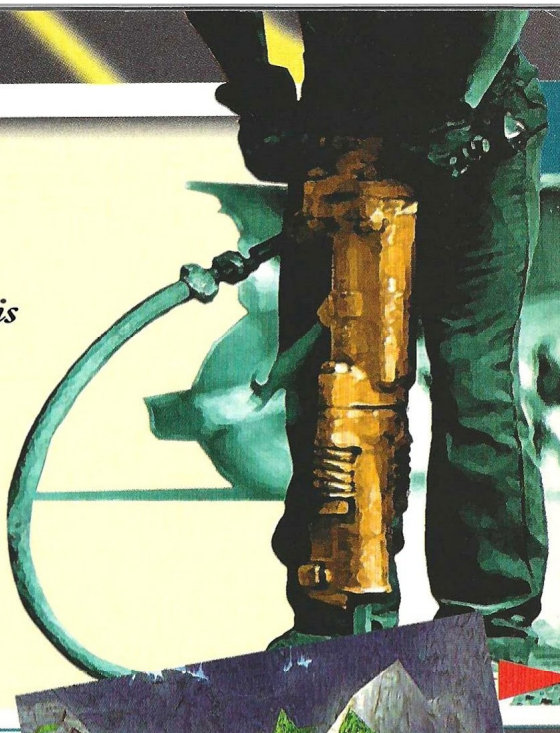
descubre

lA paSiÓN pOr eL fÚtbOl

ERBE Software: Juan Ignacio Luca de Tena, 15 28027 Madrid Tel.: 91 393 88 00 Fax: 91 742 66 31 e-mail: erbe@erbe.es

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



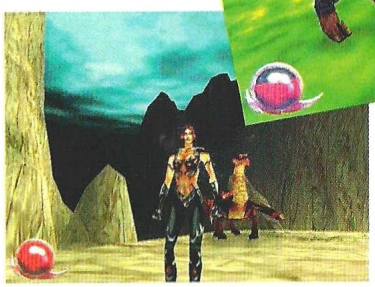
Drakan

Fantasía en acción

Los estudios de Psygnosis en San Francisco abren su historial de producción de juegos con Drakan, una combinación de aventura y acción en 3D cuyos protagonistas son Rynn y Arokh. En tercera persona, Drakan llevará al jugador a lo largo de 14 niveles con múltiples misiones en cada uno, envueltos por una atmósfera fantástica que servirá como escenario para las maldades de un perverso hechicero y sus acólitos.

Drakan combinará diferentes estilos de juego, desde la exploración a pie y combates cuerpo a cuerpo, al vuelo a lomos del dragón y el combate aéreo. Precisamente por esto último los escenarios serán increíblemente extensos, tanto los de exteriores como los de interiores. Además de la resolución de enigmas y completar misiones, uno de los aspectos principales del juego será el combate, para el que se están implementando un total de 50 armas diferentes entre ataques de dragón, hechizos y armamento.

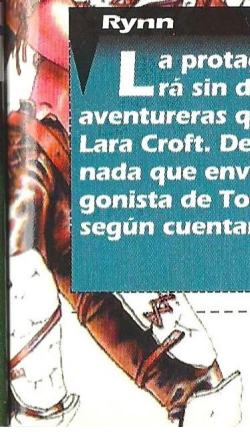
La animación combinará el movimiento del esqueleto y el de la piel, logrando así un efecto tremendamente realista al que no está acostumbrado el jugador. Además, y debido a la creciente popularidad del juego en red, Drakan tendrá una modalidad multijugador para ocho personas, lo que a buen seguro hará saltar de alegría a más de uno.



Muy pocos han sido los juegos que han tenido como protagonistas o coprotagonistas a los dragones, pero ninguno con una mujer en el papel principal.

Rynn

La protagonista de Drakan se sumará sin duda al selecto grupo de aventureras que hasta el momento lidera Lara Croft. Desde luego, Rynn no tiene nada que envidiar a la voluptuosa protagonista de Tomb Raider, y su versatilidad, según cuentan, será mayor.



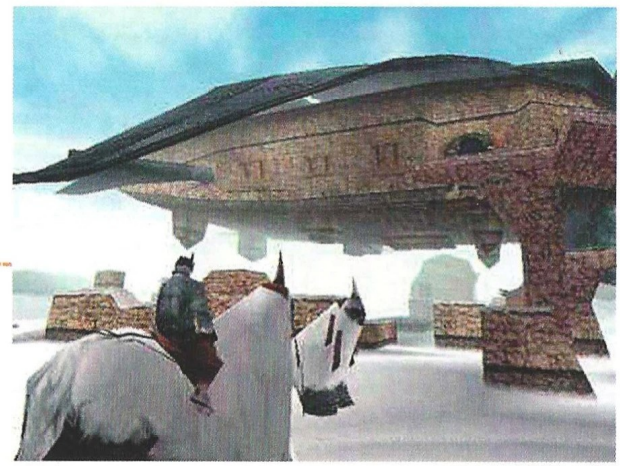
Arokh

Poco tiene que ver este dragón con los que había en Dragon Lore y otros juegos. Anciano y muy poderoso, Arokh acompañará a Rynn en sus aventuras para derrotar al malvado hechicero y sus secuaces. Contará para ello con seis ataques diferentes, que al parecer incluirán aliento de dragón y zarpazos entre otros.

Drakan

Editor: Psygnosis
Fecha de lanzamiento: Noviembre 98

Omikron



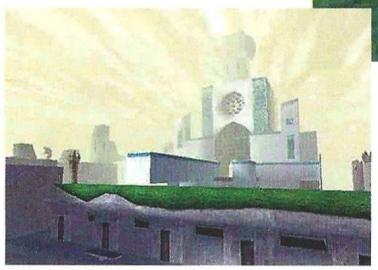
Según sus creadores, este título no es un juego, sino una nueva experiencia. La carrera desatada por romper nuevas barreras en los juegos 3D parece no tener límites.

¿Quién da más?

Se lleva la tecnología hasta sus límites, se desarrollan nuevas tarjetas, se crean nuevos programas. Todo ello para ofrecer el mayor realismo visual posible acompañado por el espectáculo más impresionante que se pueda meter en uno o varios CD's.

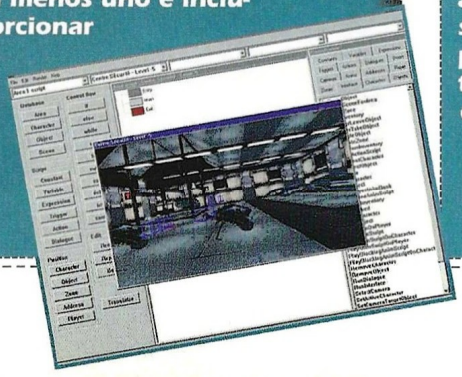
Omikron será una aventura combinada con acción en tiempo real ambientada en unos escenarios sólo concebibles en la mente de un genio, hechos realidad como por arte de magia a través de un nuevo sistema 3D que incluye animación basada totalmente en movimientos capturados de los reales, incluyendo los rostros de los personajes en tiempo real. Como piedra angular se ha puesto un universo inmenso por el que el jugador podrá moverse con absoluta libertad, y sobre ella se intentará afianzar un nuevo concepto: ni más ni menos que la reencarnación virtual. El jugador podrá poner su alma en el cuerpo de cualquiera de los habitantes de Omikron, y así explorar la ciudad. Al morir el huésped, el alma pasará al primer cuerpo que toque el cadáver. Cada nuevo cuerpo, además de un nombre diferente, tendrá unas habilidades propias, de forma que habrá que estar constantemente adaptándose a nuevas situaciones.

A pesar de tanto avance tecnológico, el equipo de diseño insiste en que la jugabilidad está siendo su principal prioridad, lo que les está suponiendo crear nuevas bases para los juegos 3D debido a los complejos problemas que este tipo de juegos plantea a nivel de programación si se desea otorgar al jugador una libertad absoluta.



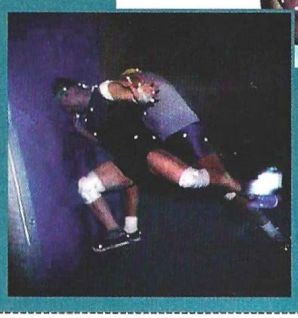
Único en su especie

Sin duda uno de los grandes pilares de Omikron es un nuevo sistema llamado IAM (Intelligent Adventure Manager), que permite a los diseñadores introducir enigmas y puzzles sin necesidad de preocuparse por las soluciones, ya que el IAM se encarga de asegurar que haya al menos uno e incluso de proporcionar al jugador los medios para acceder a ella.



Máximo detalle

Se han invertido cientos de horas de trabajo sólo para capturar movimientos reales con auténticos especialistas en todos los aspectos necesarios: actores para los rostros y expertos en artes marciales para el combate. La animación será de lujo.



Omikron

Editor: Dream
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre 98

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL MÁS AMBICIOSO JAMÁS CREADO

TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO

3 modos de juego diferentes: Arcade, Simulación y On-line (Versión PC)

Presentación y menús muy perfeccionados

Misiones aleatorias: Nunca 2 misiones son iguales

8 diferentes tipos de misiones

Características tecnológicas: Sonido "Q-Sound", compatibilidad con joysticks "Force Feedback", soporta la mayoría de tarjetas 3D

GROLIER INTERACTIVE
http://grolier.co.uk

PlayStation · WINDOWS CD-ROM PC · QSOUND · SIMIS

UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/

Ubi Soft ENTERTAINMENT

1997 Veritas Productions Ltd. Editado por Grolier Interactive. Desarrollado por Simis y Hencoup.
dos los derechos reservados. Las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

El Poder del Voodoo

3Dfx Voodoo

PARA JUGAR EN PANTALLA GIGANTE
SALIDA TV

miroHISCORE 3D
Voodoo

Como tarjeta gráfica complementaria a la que ya tienes, miroHISCORE 3D entra en acción cuando llega el momento de disfrutar sin límite de los juegos más actuales. Sus 6MB de memoria, capacidad 3D y soporte de filtros aseguran los más finos detalles en todos los gráficos.

miroHISCORE² 3D
Voodoo²

¿Estás preparado para superar todos los límites? Dotada de 12MB de potencia y el nuevo chip Voodoo² 3Dfx, miroHISCORE² 3D alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te trasladarán al otro lado de la realidad.
Entra en acción sin límite con miroHISCORE² 3D.

UMD

UMD, S.A. • Tel. 94-476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91-654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96-339 03 70
http://www.umd.es

miro MEDIA

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Commandos:
Behind the enemy lines

Hace meses que te venimos hablando de Commandos, pero ahora, muy cerca ya de su lanzamiento, concretamos algunos detalles de la producción española más esperada.

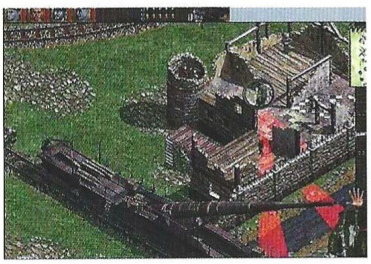
De pura raza

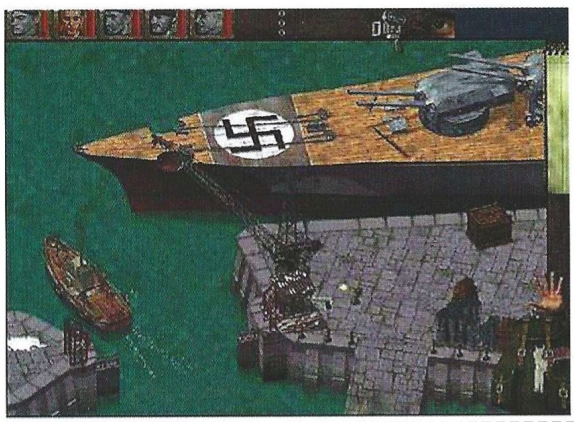
Y no sólo en España se espera con impaciencia este juego, sino que quizá se espere con mucha mayor ansiedad en el resto de Europa y Estados Unidos. Este título de manufactura española, un juego de estrategia y táctica en tiempo real, está causando auténtico furor por su originalidad, jugabilidad, adictividad y por supuesto, magnífica presencia allá donde se prueba. También tú podrás probarlo ahora con la demo jugable que incluimos en el CD.

En Commandos se reúnen numerosos factores que hacen que resulte tremendamente atractivo, aunque quizá los principales ya se han mencionado antes. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, este juego propone al jugador hacerse con el mando de un selecto grupo de especialistas que tendrá que realizar un conjunto de peligrosas y variadas misiones en diferentes puntos de la geografía europea.

Cada uno de los integrantes de este equipo está especializado en algo concreto, como los explosivos o el crudo asesinato a distancia en el caso del francotirador. Los seis comparten una serie de habilidades comunes que les permiten realizar las acciones más corrientes, pero todos ellos son indispensables de una u otra forma en determinados momentos del juego. Tanto es así, que en ningún caso podrá morir ninguno de ellos.

En cada misión habrá que combinar astucia, inteligencia y táctica para resolver las numerosas dificultades que hay hasta poder alcanzar el objetivo principal, siendo a veces el tiempo el principal de los obstáculos. Aunque de momento en inglés, con la demo jugable podrás hacerte una idea hasta tener por fin el juego en las tiendas el mes que viene.

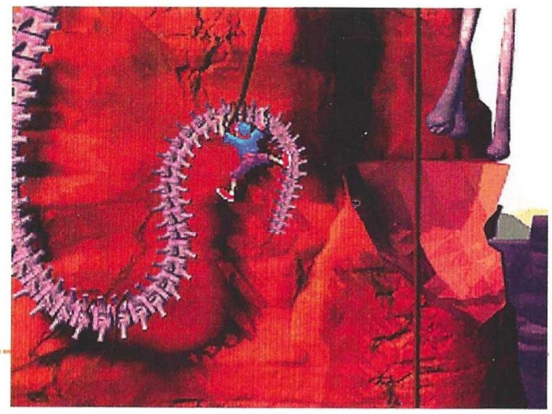




Commandos: Behind the enemy lines

Editor: Pyro Studios
Distribuidor: EIDOS/Proein

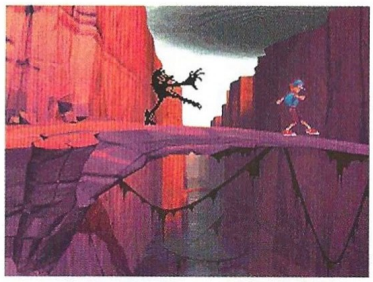
Heart of Darkness



Una vez más hemos de recordar que este es uno de los juegos más anunciados, esperados y costosos de la historia de los juegos. Más de tres años y cinco millones de dólares, decenas de personas trabajando en él...

Simplemente sorprendente

Y por fin, tras haber dimitido Virgin del empeño de terminarlo, y haber pasado a manos de Infogrames, Heart of Darkness es visible, jugable, palpable. Es una realidad. Nunca sabremos qué se pudo perder en el camino, ni tampoco conoceremos las oscuras horas de desesperación del equipo de Amazing Studios, pero muy pronto podremos disfrutar con esta auténtica maravilla.



A veces ocurre que cuando un juego es tan esperado y anunciado, se crean falsas expectativas que más tarde no se ven satisfechas al terminarse el proyecto. Sin embargo, el pasado cinco de mayo en Madrid, pudimos comprobar que Heart of Darkness es una de esas escasas excepciones que confirman la regla. Infogrames presentó, con Bruno Bonell a la cabeza, el juego sobre el que probablemente más tinta se ha vertido.

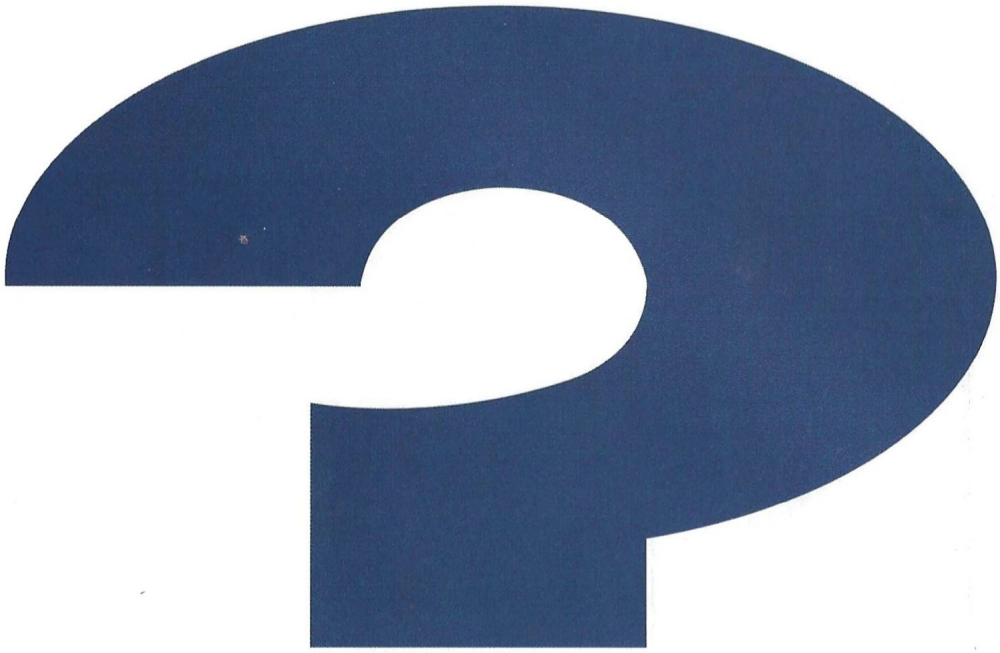
Su filosofía es bien sencilla: plataformas y arcade 100%. Sin embargo la forma en que se presentan estos elementos tan comunes en los juegos ya no es tan simple, y muchos de los que acudimos a la presentación preguntamos si el libro de pistas estaría incluido en la caja del juego. Por lo visto de momento, casi todas las pantallas son un mundo en sí mismas, planteando nuevos enigmas y obstáculos que dificultarán el avance de Andy –el niño protagonista– en busca de su perro Whisky. Además, según el mundo en que se encuentre, Andy tendrá una habilidad diferente que le ayudará a quitar de su camino a las malvadas Sombras que acechan por todas partes.

Todo esto aderezado con un gran sentido del humor y una animación que no tiene precedentes si se contempla la casi inexistente transición entre las secuencias de juego y las animaciones no interactivas que enlazan una zona con otra. Después de tanto esperar, y a expensas de contar con la versión definitiva, casi se puede afirmar que Heart of Darkness será uno de los bombazos del año. Pronto lo sabremos en cualquier caso...

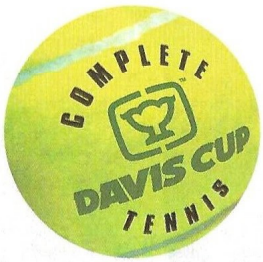
Heart of Darkness

Editor: Amazing Studio
Distribuidor: Infogrames

¿Qué tienen en común, Lara Croft, Cristopher Walken, la rana Gustavo



y una pelota de tenis?



Dawn of War

Casi salido de la nada, este juego no sólo romperá los esquemas de la estrategia en tiempo real, sino que recuperará para sí numerosos adeptos de grandes títulos como Populous.

Dawn of War

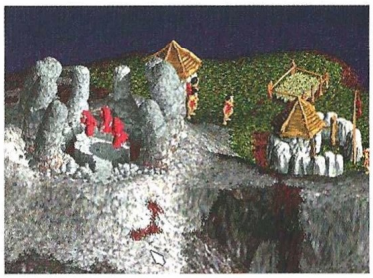
Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

El futuro en el pasado

Ambientado en la era de los dinosaurios, este juego de estrategia en tiempo real 3D combina lo mejor de Populous, Warcraft II y Civilization o Age of Empires. Construcción, gestión de recursos, batallas, avances tecnológicos, magia... Todo está en Dawn of War mezclado en unas medidas casi perfectas, hasta el punto de que nos preguntemos si Populous 3 estará o no a la altura.

Las tribus prehistóricas están enfrentadas. Gracias a enormes avances como la agricultura, la rueda y la adoración de los dioses, cada una de ellas tendrá a su alcance medios más que suficientes para sobrevivir no sólo a sus enemigos, sino a un medio ambiente hostil en el que los grandes y pequeños dinosaurios son capaces de arrasar poblaciones enteras.

Por todo esto, y más cosas que os contaremos próximamente, parece que el futuro de la estrategia en tiempo real radica en el pasado, no sólo por cuestiones argumentales, sino porque parece que se tiende a recuperar cosas ya olvidadas por muchos creadores de juegos.



Krush, Kill 'n' Destroy: Krossfire

KKND fue el primer juego en incorporar la creación de múltiples unidades sin necesidad de estar pendiente de ello, pero también introdujo otras novedades en el género.

Krush, Kill 'n' Destroy: Krossfire

Editor: Melbourne House
Distribuidor: Infogrames

Mejor que antes

La secuela, con el subtítulo Krossfire no quiere quedarse atrás, y parece que será incluso mejor que su predecesora. Las tres razas originales siguen ahí, cuarenta años después del primer conflicto: los supervivientes ya renovados gracias a haber vivido lejos de la superficie radioactiva del planeta, los evolucionados más mutados que nunca por no haberse alejado de la superficie, y la serie 9 de robots agricultores está más desquiciada que nunca y arde en deseos de castigar a la humanidad.

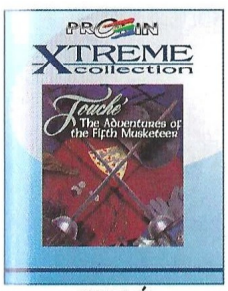
La guerra da comienzo, esta vez con escenarios y objetivos mucho más variados que en KKND. Ahora habrá misiones en las que no habrá que arrasar al enemigo, sino simplemente llegar a un punto determinado del mapa, rescatar a alguien o robar algo. Por supuesto también habrá nuevas unidades y elementos de los escenarios que servirán para algo más que simple decoración.

Se podrán destruir puentes, casas, robar instalaciones enemigas y tender trampas, todo ello en un terreno que afectará según su tipo, no sólo a la movilidad, sino también a la visibilidad y efectividad de los ataques. Como siempre, todo ello aderezado con espectaculares efectos visuales, de sonido, y tramendas animaciones entre batallas.

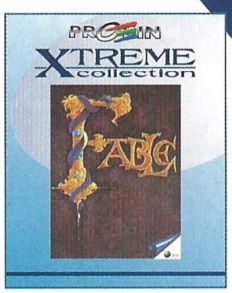
Todos han fichado por

PROEIN

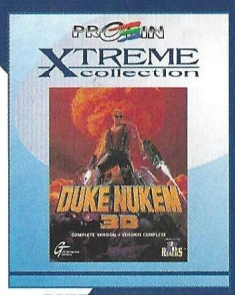
XTREME collection



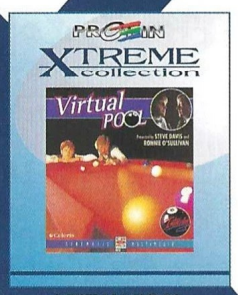
TOUCHÉ
1.995 PTAS.



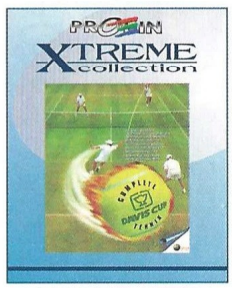
FABLE
1.995 PTAS.



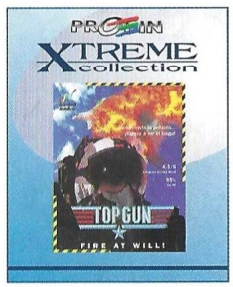
DUKE NUKEM 3D
3.495 PTAS.



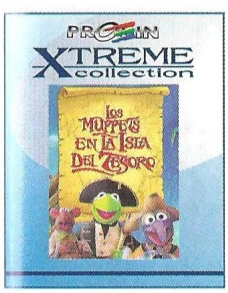
VIRTUAL POOL
1.995 PTAS.



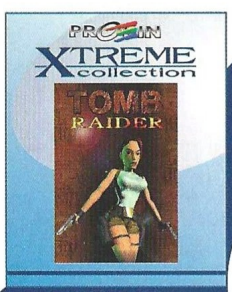
DAVIS CUP TENNIS
1.995 PTAS.



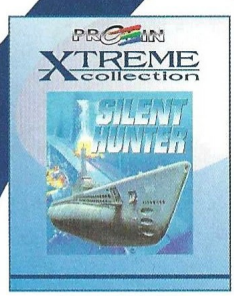
TOP GUN
2.995 PTAS.



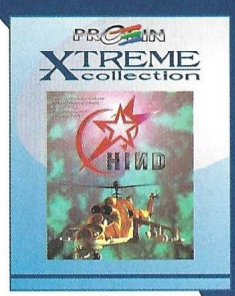
MUPPETS
2.995 PTAS.



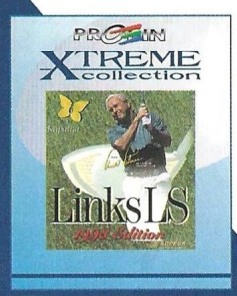
TOMB RAIDER
3.495 PTAS.



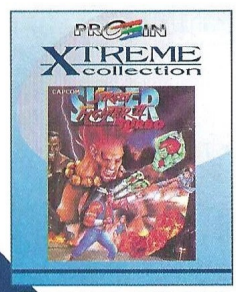
SILENT HUNTER
1.995 PTAS.



HIND
1.995 PTAS.



LINKS LS
2.995 PTAS.



SUPER STREET FIGHTER II
1.995 PTAS.

LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA A PRECIOS INMEJORABLES

w.w.w.proein.com

Hopkins FBI

Kult, el sello creado recientemente por Cryo para desarrollar una nueva línea de producción, tiene su primer título listo.

El más salvaje

Una organización terrorista dirigida por un tal Bernie Berckson, se hace con el control de dos misiles nucleares amenazando con ellos al gobierno USA. Ante el incumplimiento de sus demandas, los terroristas lanzaron las cabezas nucleares sobre California. Entonces dio comienzo la mayor caza de la historia del FBI, y dos años más tarde, el Agente Hopkins logró capturar a Berckson. El terrorista fue condenado a muerte, y de hecho, se le ejecutó dos veces, pero inexplicablemente conseguía sobrevivir. Al final, Berckson escapa.

La misión de Hopkins en el juego será localizar y arrestar a Berckson, quien en la actualidad está fundando una nueva organización terrorista. Para ello contará con la ayuda de su novia Samantha, también agente del FBI.

Si bien Hopkins FBI sigue en cierta forma los clichés de la aventura gráfica clásica, desde luego se distancia mucho de otras por sus elevados contenidos en violencia, sexo y otras materias no aptas para menores. En Kult parecen dispuestos a todo con tal de llamar la atención, aunque da la impresión de que no sacrificarán calidad en aras de otras cosas. El mes que viene lo comprobaremos.

Hopkins FBI

Editor: Kult
Distribuidor: Friendware

Monster Truck Madness 2

Muy populares en Estados Unidos, las carreras y espectáculos de Monster Trucks causan auténtico furor en el país de los escándalos presidenciales.

Los más grandes

Quizá por ello Microsoft quiso hace ya tiempo hacer un juego de carreras con estos vehículos, y al parecer tuvo un notable éxito en USA. Ahora está a punto de salir la secuela, con treinta modelos diferentes de Monster Truck que mostrarán los daños sufridos en la carrocería (11 de ellos proceden de la primera edición del juego) y 11 nuevos circuitos a los que habrá que sumar también los antiguos.

Para aumentar el desafío al jugador habrá condiciones variables en la carretera debido a la climatología, la hora del día, los obstáculos y el tipo de terreno (barro, arena, hierba y agua). También habrá objetos móviles en los escenarios de forma que éstos dejen de ser meros paisajes. Por supuesto, ahora Monster Truck Madness contará con dos importantes factores que aumentarán lo apetecible de la oferta: soporte para tarjetas 3Dfx y Force Feedback. Los privilegiados que cuenten con uno o ambos dispositivos disfrutarán de una experiencia totalmente diferente, gracias al nuevo sistema 3D que permite integrar elementos dinámicos en los circuitos e implementar gráficos en alta resolución de calidad casi fotográfica. Monstruoso...

Monster Truck Madness 2

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

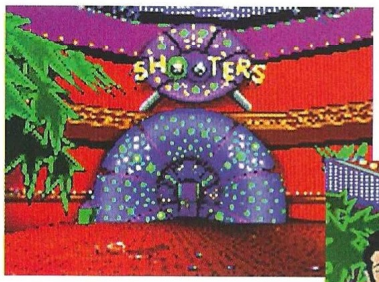
Leisure Suit Larry's Casino

El poular Larry vuelve con una serie de juegos que combinan un casino con la especial forma de ver las cosas de este personaje.

El ligón "jugón"

Los juegos más típicos y tópicos de casino estarán el Larry's Casino, y a ellos se sumarán algunos menos convencionales, todos ellos aderezados con algo de picante de la mano del inevitable Al Lowe, creador de este "patético" personaje.

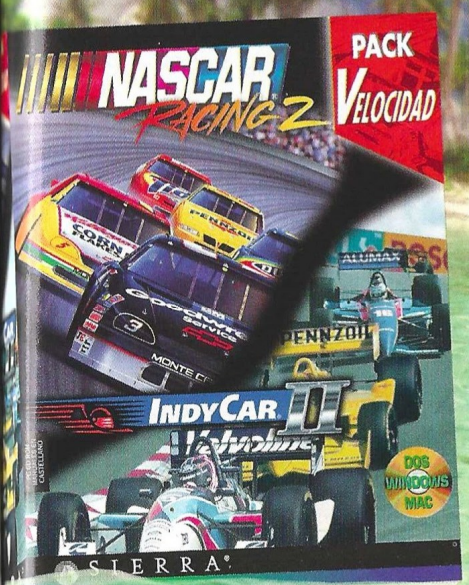
Una de las principales características de este juego será la posibilidad de jugar en Internet a través de WON.NET, el servicio on-line gratuito que Sierra (ahora CENDANT Software) ofrece a sus usuarios. Y para los fieles seguidores (y seguidoras, nos consta que las hay) de Larry, habrá oponentes controlados por el ordenador procedentes de todas las aventuras de Larry. Póquer, blakjack, ruleta, tragaperras, la rueda de la fortuna, y diversas variantes de todo ello, darán a ganar miles de "Larrybucks", la moneda de cambio oficial del Casino, que permitirá acceder a regalos virtuales, bebidas virtuales, comidas virtuales... Incluso a casarse en una capilla virtual con Larry como estrella invitada en plan Elvis. Hasta habrá una serie de concursos en Internet para escribir chistes, frases para ligar... En fin, es Larry.

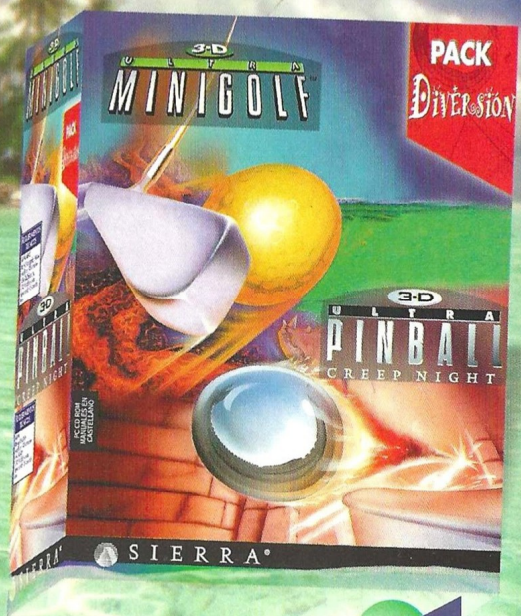


Leisure Suit Larry's Casino

Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

ESTE VERANO DISFRUTARÁS EL DOBLE





OS JUEGOS MÁS REFRESCANTES DE DOS EN DOS.
A DIVERSIÓN CONTRA EL CALOR DE ESTE VERANO.

SIERRA®

COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.infornet.es/sierra

Nightmare Creatures

Por no se sabe qué extraños motivos, este juego llega a Europa mucho después de su lanzamiento en Estados Unidos.

De miedo

Sin embargo, a pesar de los meses que han pasado desde su lanzamiento allí, no ha perdido vigencia. La acción transcurre en 1830, en la neblinosa ciudad de Londres, donde dos singulares héroes se convierten en paladines del bien por muy diversos motivos.

El Padre Ignatius y la norteamericana Nadia, armados hasta los dientes, se aventurarán en las calles de la capital inglesa para afrontar 16 retos diferentes que les llevarán a luchas contra más de 20 monstruos distintos, desde licántropos a zombies pasando por las peores criaturas de pesadilla.

El nivel de acción y animación es sorprendente, y a pesar de que se trata básicamente de un juego de combate y exploración con una leve pizca de aventura, muchos debieran aprender del buen hacer de Kalisto con este impresionante sistema 3D que no es que rivalice con los de otras compañías: es simplemente superior.

Con soporte para tarjetas 3Dfx y sin él, hay numerosos efectos especiales como niebla, lluvia, nieve y explosiones que enriquecen los escenarios. Gracias además al perverso diseño de los extensos niveles, el jugador saltará en la silla más de una vez por culpa de la súbita aparición de un monstruo en el momento más inesperado.

Nightmare Creatures

Editor: Kalisto
Distribuidor: Activision/Proein

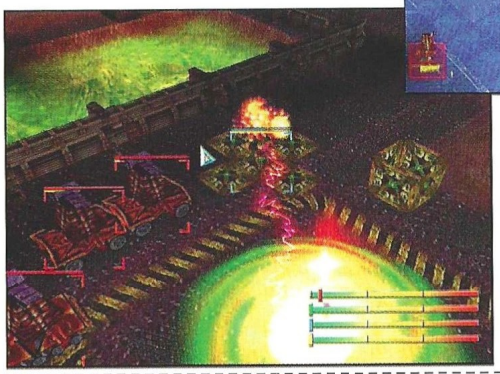
RoboRumble

Tan aburrido resulta ya a veces seguir el mismo patrón a la hora de crear juegos de estrategia en tiempo real, que algunas compañías se atreven con apuestas bastante arriesgadas.

Intento de evolución

Dos fabricantes de armas se enfrentan por un contrato gubernamental para combatir a una raza alienígena, y en lugar de arreglar sus diferencias "civilizadamente" se declaran la guerra creando un auténtico campo de batalla y olvidando la amenaza principal: los alienígenas.

Una de las grandes diferencias de este juego con respecto a otros radicará en la creación de unidades, que permitirá al jugador construir los robots seleccionando diferentes componentes para el chasis, armamento y sistema de desplazamiento. Se introduce así un elemento no sólo creativo, sino táctico a la hora de decidir qué tipo de equipos escoger para unas condiciones ambientales y de batalla dadas.



Otra diferencia es que RoboRumble es en 3D, con todos los efectos de iluminación, sombras, transparencias y demás que esto conlleva, así como deformaciones del terreno en tiempo real. Con quince misiones por facción, RoboRumble hará gala de un alto nivel de acción táctica y estratégica, empleando un sistema de visualización poco usual en un juego de estrategia 3D. En cuanto a la inteligencia artificial del enemigo, en teoría el ordenador reconoce el estilo de juego del jugador y se adapta a él, aunque para confirmarlo habrá que esperar unas semanas.

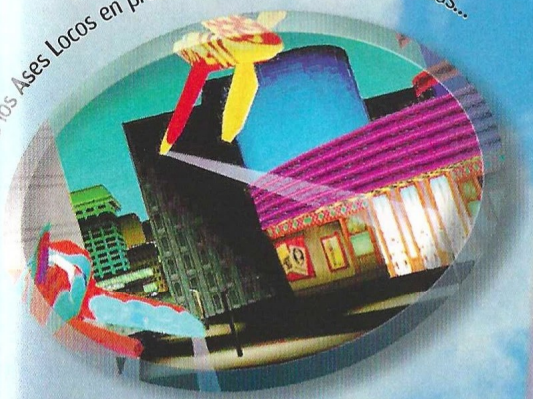
RoboRumble

Editor: Metropolis Software House
Distribuidor: Top Ware

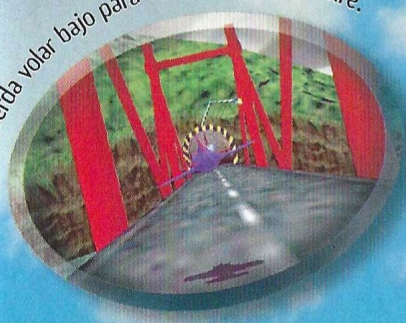
Un título con el que se pretende conseguir aunar jugabilidad y tecnología, por encima de la media actual - Micro Manía

¡El juego de carreras aéreo para los que están locos!

...contra los Ases Locos en pruebas cada vez más disparatadas...



...¡recuerda volar bajo para conseguir el mejor aire.



¡Recoge los power-ups!

Ya ponible

PlayStation

Próximamente

Plane Crazy™

UNCIVIL AVIATION

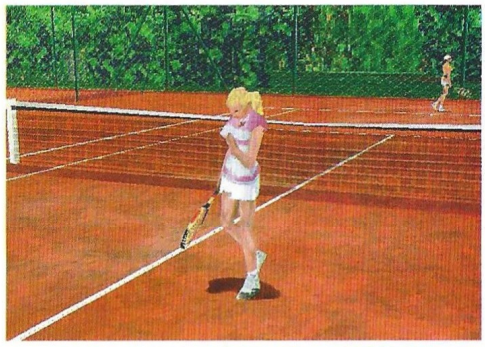
Europress

www.europress.co.uk

Distribuido por: ArcadiA A FUNSOFT. COMPANY

Inner Workings

Plane Crazy es una marca registrada de Inner Workings. PSX y Playstation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Extreme Tennis

Esta versátil compañía, que tan pronto hace una aventura, como un simulador, como un juego de deportes, se adentra ahora en las pistas de hierba y cemento con un popular deporte.

Extreme Tennis

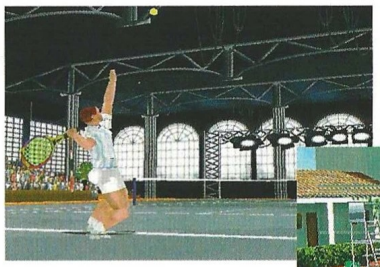
Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

¡La bola entró!

Bajo el lema "sólo puede ganar uno" se presenta este juego de tenis que incluye multijugador en la misma máquina o entre varias (en la modalidad de dobles). Las pistas son tanto interiores como exteriores, abarcando suelos de cemento, tierra, hierba y moqueta.

Efectos de sonido del público, reacciones emocionales de los jugadores controlados por el ordenador, un modo entrenamiento con máquina lanzadora, distintos tipos de golpe, 200 oponentes (mitad hombres y mitad mujeres), una temporada de 169 partidos y servidor en Internet para retar a otros jugadores, son algunas de las características de este juego que cuenta con el sistema 3D de Extreme Assault para ofrecer un mayor realismo.

Cada una de las 13 pistas posee unas características distintas que afectan al juego, y como se ha mencionado antes, los jugadores del ordenador tienen reacciones emocionales, lo que supone que



pueden fallar o ver alterado su juego debido a ellas. Ya puedes ir preparando tu juego de muñeca para uno de los mejores juegos desde Pete Sampras.

Sentinel Returns

Nada más y nada menos que trece años después, Sentinel vuelve dando un salto gigantesco desde las plataformas de 8 bits hasta los modernos Pentium.

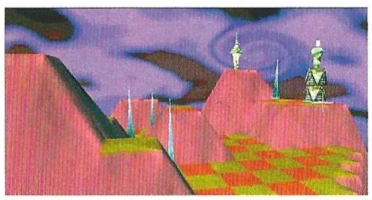
Sentinel Returns

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

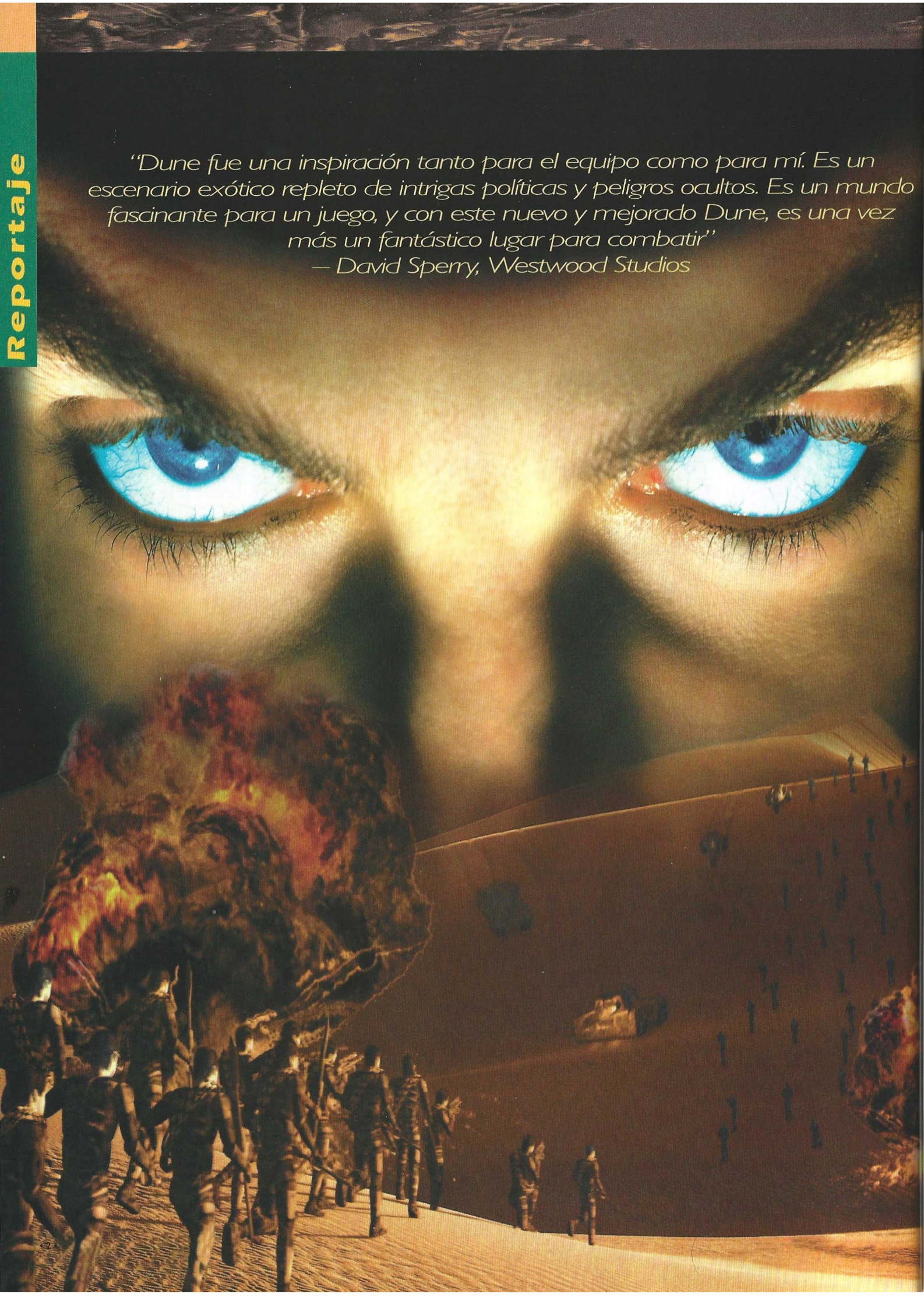
De la noche de los tiempos

Tanto en su día como ahora, este juego resulta imposible de clasificar bajo género alguno, pues debido a su especial y casi metafísico diseño se encuentra en un indefinido limbo sin nombre. En el juego, algo así como la esencia de un ser tiene que combatir en repetidas ocasiones contra una extraña tecnología (los centinelas) en un mundo digno de las peores pesadillas de Disney, arropado por música de John Carpenter (Halloween).

El juego tiene algo de estrategia, invita a pensar y meditar cada movimiento y cada acción, y lleva la mente del jugador a un estado de ausencia que sólo se rompe al acercarse alguien o producirse algún ruido ajeno al juego. Ahora en 3D, y con sonido Qsound –lo que permitirá a quienes dispongan de altavoces suficientes adivinar dónde hay un centinela antes de verlo–, Sentinel Returns devolverá algo a los nostálgicos y demostrará a quienes no lo conocen, que un diseño de hace tanto tiempo tiene vigencia aún hoy día, y que la originalidad no radica en grandes despliegues de máquina y tarjetas 3Dfx a las que ahora se adapta este juego.



OUTWARS
Microsoft
permite aceleración 3D (Voodoo Graphics compatible)
"Recuerda que no has visto nada igual en tu vida"
diseñado para jugar bajo Windows 95/NT
www.zone.com para juego en Internet
Diseñado para Microsoft Windows 95
publicado por:
ERBE
INGLETRAC STUDIOS
Distribuye: ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

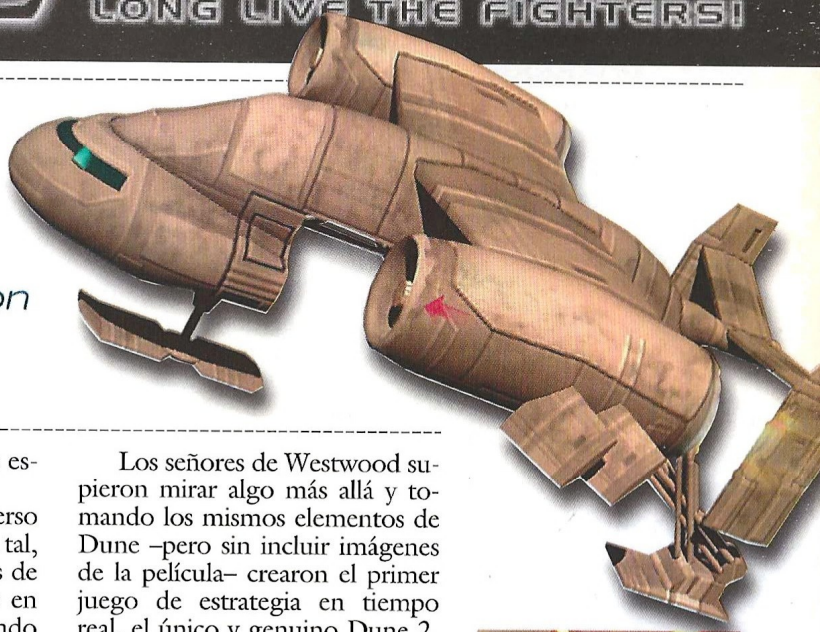


"Dune fue una inspiración tanto para el equipo como para mí. Es un escenario exótico repleto de intrigas políticas y peligros ocultos. Es un mundo fascinante para un juego, y con este nuevo y mejorado Dune, es una vez más un fantástico lugar para combatir"
— David Sperry, Westwood Studios

DUNE 2000

LONG LIVE THE FIGHTERS!

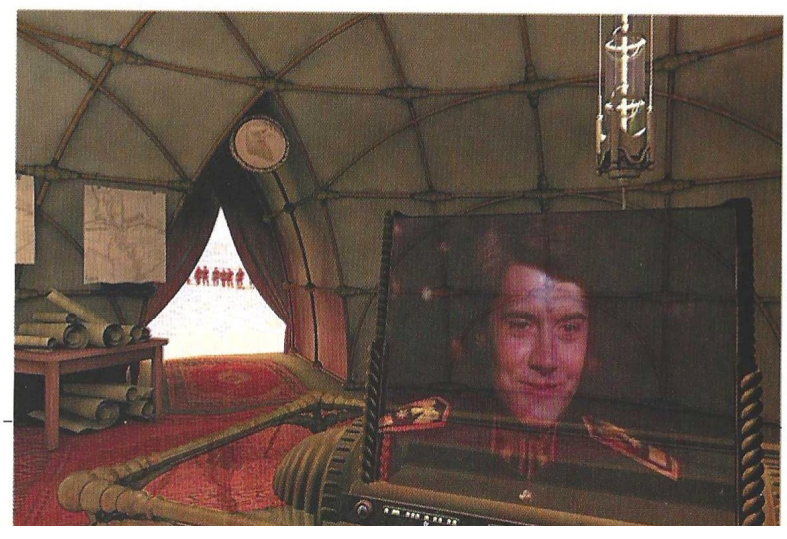
Finalizando una etapa de producción de juegos de estrategia en tiempo real para dar paso a una nueva generación, Westwood cierra un ciclo con un homenaje al juego con el que empezó todo: Dune 2. Después, nada será como antes.



Habiendo realizado los más variopintos trabajos, Frank Herbert escribió una historia corta en 1964 denominada "Dune World", a la que seguiría poco después "The Prophet of Dune". Inmediatamente ambas se convirtieron en la novela hoy conocida como "Dune", y en 1964 Herbert fue galardonado con los premios Hugo y Nébula, siendo éste el año en que se creó tan prestigioso premio de ciencia ficción. Esta primera novela tuvo continuación en cinco volúmenes más que abarcan más de 10.000 años de historia, con un ritmo constante y una profundidad sorprendente. En sus páginas, Herbert trataba casi todos los temas imaginables, muchos de los cuales siguen vigentes hoy día. Dune y su saga fueron lectura casi imprescindible para los universitarios norteamericanos de una época, fenómeno que se vio culminado con una película dirigida por David Lynch, de escaso éxito en su momento.

La riqueza de este universo creado por Frank Herbert era tal, que en Cryo fueron incapaces de resistirse y produjeron Dune en 1992 para PC y Amiga, siguiendo fielmente los acontecimientos de la película con un extraño combinado de estrategia y aventura. Este título se reeditaría en 1993 en formato CD-ROM con secuencias extraídas del filme de Lynch.

Los señores de Westwood supieron mirar algo más allá y tomando los mismos elementos de Dune –pero sin incluir imágenes de la película– crearon el primer juego de estrategia en tiempo real, el único y genuino Dune 2, comercializado también en 1993, que daría pie a los dos grandes monstruos de este género: Command & Conquer y Warcraft II, ya con soporte multijugador (única carencia de Dune 2).



Hay secuencias de vídeo, tanto procedentes de la película de Lynch como nuevas rodadas en Westwood, algunas unidades nuevas, y por supuesto la opción multijugador

Un homenaje

Ahora, cinco años después, Westwood rinde homenaje a aquella vieja gloria con un fantástico remake que no pretende reinventar un juego que en esencia estaba muy bien tal y como se hizo en su día, sino que se limita a incorporar a él todo lo aprendido desde entonces, que no es poco. Igual que miles de jugadores de todo el mundo, nosotros también disfrutamos mucho con Dune 2, y queremos sumarnos a este merecido homenaje no sin cierta nostalgia por aquella dorada época en que los avances técnicos eran espectaculares porque se lograban siempre con los mismos medios, sin necesidad de aumentar progresivamente los requisitos de máquina.

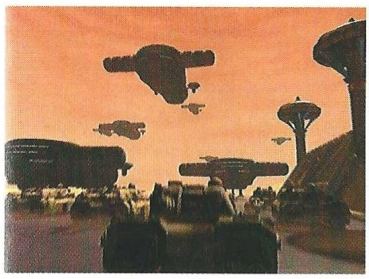
Nada de esto significa que Dunc 2000 será mejor o peor que otros títulos de actualidad –cuando menos estará a la altura del mejor de los últimos Command & Conquer–, y de hecho, su aspecto e interfaz son bastante similares al de Red Alert, por no decir idénticos. Sin embargo, y aunque en muchas ocasiones nos quejamos de los intentos de algunas compañías por hacer el mismo juego una y otra vez con unos ligeros retoques, Dune 2000 merece la excepción precisamente por ser la nueva edición del "padre" de la estrategia en tiempo real.

Las campañas, razas y demás parafernalia que ya hubiera en Dune 2 siguen en Dune 2000, prácticamente manteniéndose la misma estructura salvo por la inclusión de unos pocos elementos nuevos. Entre ellos hay secuencias de vídeo, tanto procedentes de la película de Lynch como nuevas rodadas en Westwood, algunas unidades nuevas, y por supuesto –lo más jugoso de todo para quien jugara a Dune 2 en su día– la opción multijugador. Es la traslación de algo tan conocido como Command & Conquer a algo más universal que es Dune, una obra leída por millones de personas, un filme que ha recorrido las pantallas de todos los cines y televisiones del mundo aun comprendiendo sólo el primer volumen de la saga, una novela gráfica que estuvo en quioscos y tiendas especializadas. Hay que conocer el universo de Dune para entenderlo, y para ello expondremos algunos de sus elementos.

Shai-Hulud

Los gusanos de la arena viven bajo los desiertos de Dune. Se sienten atraídos por las vibraciones rítmicas, como por ejemplo la de un motor, y a su paso, generan tal estática por el rozamiento de sus gigantescos cuerpos con la arena, que se producen pequeños fenómenos eléctricos locales. La especia, única fuente de ingresos y recursos en Dune, está íntimamente relacionada con los gusanos. Las cosechadoras son el vehículo más valioso en Dune, ya que de ellas depende la recolección de especia. Su mayor enemigo son los propios gusanos, capaces de tragarse el vehículo más grande de un solo bocado.

Las campañas, razas y demás parafernalia que hubiera en Dune 2 siguen en Dune 2000



El origen de todo

"El comienzo es un tiempo muy delicado. Sabed que es el año 10.191. El Universo Conocido está gobernado por el Padishah Emperador, Shaddam IV, mi padre. En este tiempo, la sustancia más preciada del universo es la especia melange. La especia extiende la vida. La especia expande la consciencia. La especia es vital para los viajes espaciales. La Cofradía y sus navegantes, a quienes la especia ha mutado durante más de 4.000 años, usan el gas naranja de especia, que les confiere la habilidad de plegar el espacio, es decir, viajar a cualquier parte del universo sin moverse. Ah, sí. Se me olvidaba. La especia sólo existe en un único planeta del universo. Un desolado y seco planeta con vastos desiertos. Oculto entre las rocas de estos desiertos vive un pueblo conocido como los Fremen. Los Fremen tienen una profecía: un hombre vendrá, un mesías, que les conducirá a la libertad. Este planeta es Arrakis, también conocido como Dune."

Así daba comienzo la película de Lynch, con la imagen de la bella princesa Irulan pronunciando estas palabras. Su padre, el Emperador, presiente el peligro en la Casa de Atreides. Maquinando un pérfido plan, envía a los Atreides a Arrakis para hacerse cargo de la explotación de la especia. Los Harkonnen, Casa rival de los Atreides, se retiran a la espera del momento adecuado para lanzar un traicionero ataque sobre sus enemigos, apoyados por las tropas más crueles del Emperador. Con ello eliminarán a su rival, contentarán al Emperador, y además controlarán Arrakis.

Los tres bandos

El conflicto está servido, si bien para proporcionarle más alicientes, Westwood incluyó en su día –también ahora– una tercera facción en liza: los Ordos, procedentes de un remoto y desconocido mundo helado, maestros del comercio y el contrabando, mantenidos por un cártel de poderosos. Inmensamente ricos, los Ordos emplean tecnologías prohibidas y armas ilegales.

Los Harkonnen tienen su sede en el planeta Geidi Primero, un oscuro vertedero industrial que sus crueles habitantes llaman hogar. Auténticamente desquiciados, regidos por la crueldad, el salvajismo y la avaricia, los Harkonnen han jurado Kanly (o Vendetta) al Duque Leto Atreides y toda su Casa. Sus armas son totalmente desproporcionadas, empleando la energía nuclear como base sin importar los efectos que ello pueda causar en los sistemas ecológicos.

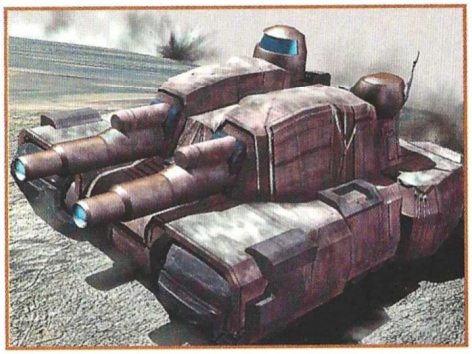
Por último, los Atreides, del próspero y verde planeta Caladan, practican la nobleza y la justicia, con inteligencia y fieles a su deber. La lealtad es una cualidad común a todos sus seguidores. Su intención es aliarse con los míticos guerreros Fremen. Se dice que han desarrollado una poderosa arma secreta basada en el sonido.

Nuevas unidades

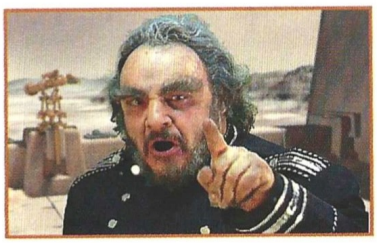
Westwood ha querido añadir algo de atractivo al juego incorporando un par de unidades nuevas: el ingeniero y el "martilleador". El primero, igual que en los Command & Conquer, permite capturar estructuras enemigas. El segundo, quizá mucho más atractivo por su relación directa con las novelas y la película, coloca en la arena unos martillos que producen vibraciones rítmicas para atraer a los gusanos, aunque en este Dune no veremos ni a los Fremen ni a los Atreides cabalgando sobre estas gigantescas bestias.

Dos casas enfrentadas

El conflicto principal está protagonizado por Atreides y Harkonen. Los mentats, o computadores humanos, serán los encargados de ofrecer los informes de misión a uno y otro bando, cada uno siguiendo fielmente la filosofía de la Casa a la que sirve: uno la nobleza y otro la crueldad.



La historia y las campañas han sufrido ligeros retoques y una adaptación cinematográfica filmada especialmente para la ocasión

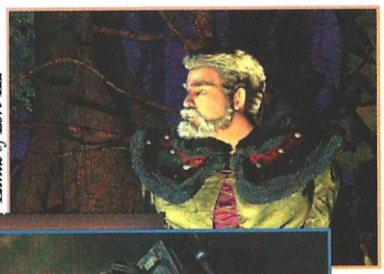


Con cualquiera de estos tres bandos se podrá jugar, teniendo cada uno sus peculiaridades, si bien comparten una serie de estructuras y unidades estándar cuyo aspecto cambiará simplemente por el color (ahora en 16 bit).

A nivel visual, Dune 2000 no sólo supondrá una mejora respecto a Dune 2, sino que incorporará algunos efectos superiores a los ofrecidos en las últimas entregas de Command & Conquer.

La historia y las campañas han sufrido ligeros retoques y una adaptación cinematográfica filmada especialmente para la ocasión contando para ello con uno de los actores del reparto original de la película. También contiene extractos del filme, lo que sin duda enriquecerá el juego para todos los seguidores de la obra de Herbert.

Para terminar, resaltar que Dune 2000 no será otro Command & Conquer más, pues aunque comparta con éste interfaz y aspecto, su ambientación en el mundo de Dune le aporta elementos únicos y propios que introducen nuevas variables en el juego, como es el caso de los gusanos y el peligro que suponen, y la utilidad de algunas estructuras como el puerto espacial, donde se podrán adquirir unidades a través de la compañía CHOAM, ahorrando así el tiempo de su construcción.



Lands of Lore III

Lands of Lore III

Command & Conquer: Tiberian Sun

Otros proyectos

Para todos los aficionados a la serie Command & Conquer, y aquellos deseosos de ver cambios espectaculares en el género de la estrategia en tiempo real, podemos anticipar que mientras Westwood trabaja en Dune 2000, el tan anunciado Command & Conquer 2: Tiberian Sun es cada vez más palpable. Su lanzamiento está previsto para octubre, y con este título, Westwood pretende dar un nuevo giro a la saga y al género en su globalidad.

Unidades 3D, terreno dinámico y efectos climáticos serán algunas de las incorporaciones a una de las sagas más largas de la estrategia en tiempo real. El argumento presentará un planeta destruido por culpa de Tiberium, que se ha reproducido a un ritmo alarmante exterminando a casi toda la población y destruyendo ecosistemas. Los NOD volverán con renovadas energías, un misterioso líder y nueva tecnología.

Además de este título, también se prepara Lands of Lore III para las mismas fechas, con una nueva historia y notables mejoras que afectarán a muchos aspectos del juego. De ambos juegos te informaremos con mayor amplitud próximamente, tras su presentación oficial a finales de mayo en la feria E3 de Atlanta.

THE FEEBLE FILES

DE LOS CREADORES DE LA SAGA DE SIMON THE SORCERER

LA AVENTURA GRÁFICA MÁS GRANDE DE TODO EL UNIVERSO CONOCIDO... AHORA CON TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO.

NA AVENTURA GRÁFICA CON:

FEEBLE COMO ROTAGONISTA ABSOLUTO.
CIENTOS DE XTRATERRESTRES NAGENADOS.
UNA REBELIÓN PARCIALMENTE NCOMPENTENTE.
MILES DE PIROPOS PARA TILIZAR CONTRA LAS GUAPAS LIENÍGENAS.
UN IMPERIO MALIGNO DE ASUALIDAD.

NO QUEDAS TISFECHO, BUSCA A U EJECUTOR MÁS ERCANO. ÉL SABRÁ ONER REMEDIO A TU NFERMEDAD.

© ADVENTURE SOFT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. USADO BAJO AUTOEIZACIÓN.

ADVENTURE SOFT

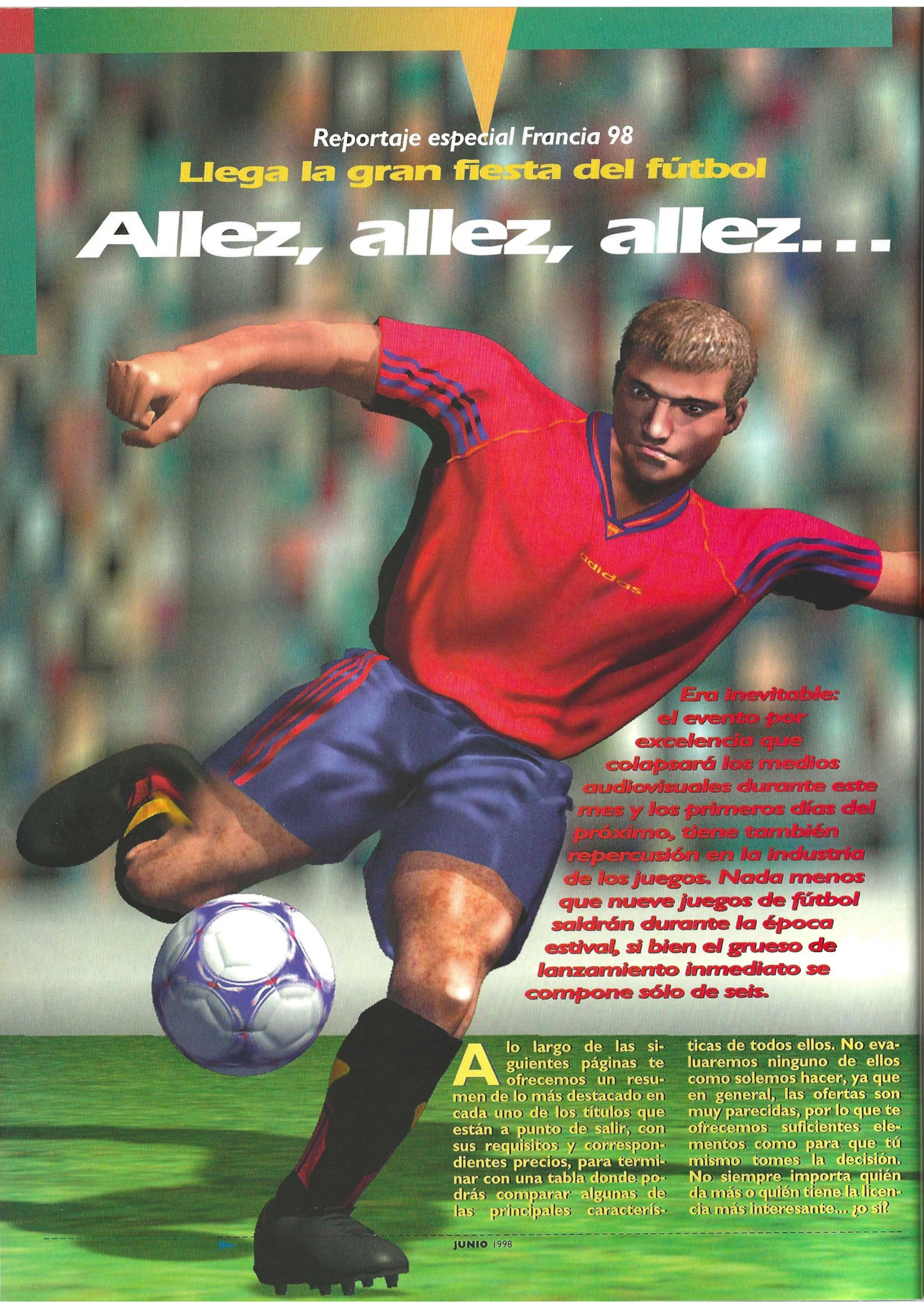
DISTRIBUYE:
ERBE SOFTWARE S.A. JUAN IGNACIO LUCA DE TENA, 15
28027 MADRID TEL.: 913 93 88 00 FAX: 917 42 94 49

ERBE

Reportaje especial Francia 98

Llega la gran fiesta del fútbol

Allez, allez, allez...

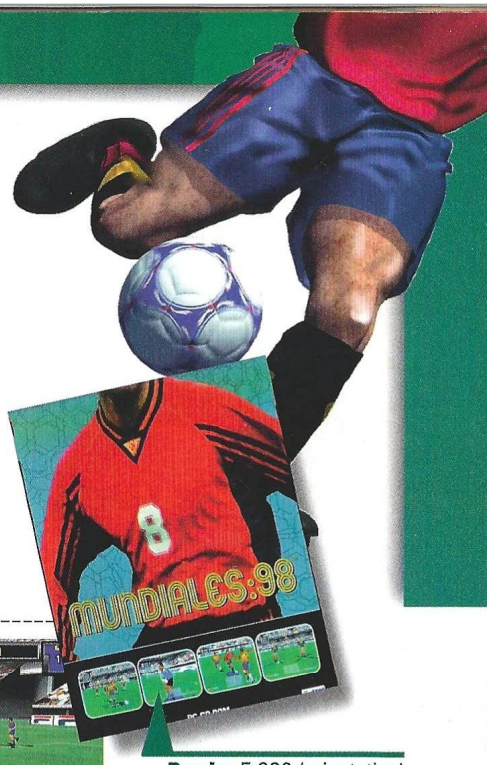


Era inevitable: el evento por excelencia que colapsará los medios audiovisuales durante este mes y los primeros días del próximo, tiene también repercusión en la industria de los juegos. Nada menos que nueve juegos de fútbol saldrán durante la época estival, si bien el grueso de lanzamiento inmediato se compone sólo de seis.

A lo largo de las siguientes páginas te ofrecemos un resumen de lo más destacado en cada uno de los títulos que están a punto de salir, con sus requisitos y correspondientes precios, para terminar con una tabla donde podrás comparar algunas de las principales características de todos ellos. No evaluaremos ninguno de ellos como solemos hacer, ya que en general, las ofertas son muy parecidas, por lo que te ofrecemos suficientes elementos como para que tú mismo tomes la decisión. No siempre importa quién da más o quién tiene la licencia más interesante... ¿o sí?

Perfeccionismo visual

Mundiales:98



Precio: 5.990 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, 80 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Z-Axis/Take 2 Interactive
Distribuidor: Erbe

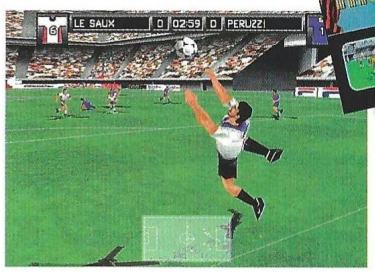
Es el juego oficial de la selección inglesa, y su presentación en el Reino Unido fue todo un acto social de esos que rellenan varias páginas en determinado tipo de prensa. Según el país en que se comercialice, adoptará un nombre diferente, pero el núcleo del juego siempre será el mismo, con todas las selecciones que participarán en el Mundial.

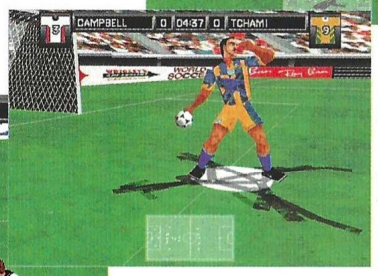
Entre los aspectos a destacar de esta simulación deportiva se encuentra el realismo con que se han reproducido los modelos de los jugadores, incluyendo los rostros reales, uniformes y todo tipo de nimios detalles, como por ejemplo que Alfonso juegue con botas blancas. A esto hay que añadir más de 250 movimientos capturados de jugadores reales y las celebraciones al meter gol más clásicas de gentes como Ronaldo y Di Matteo.

Una de las principales virtudes, en cuanto a jugabilidad se refiere, de Mundiales: 98, es que el jugador puede apuntar hacia un lugar determinado a la hora de disparar, mientras que en otros juegos se dispara sin saber muy bien dónde caerá el balón. Esto se logra permitiendo al jugador seleccionar el receptor del balón, y el programa se ocupa de calcular el algoritmo más óptimo para realizar un pase adecuado. Así mismo, la física del balón y el comportamiento de los jugadores se distancian bastante de otras producciones donde daba la impresión de estar golpeando un balón de playa que volaba por medio estadio.

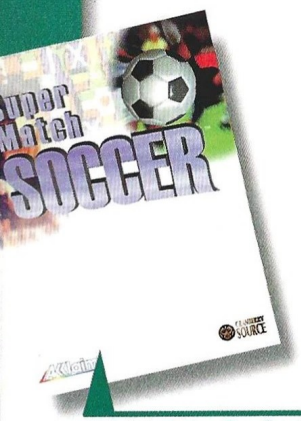
Por supuesto, no podían faltar esos golpes tan especiales como tijeretas y demás filigranas futbolísticas, que se pueden emplear a modo de disparo a puerta o como pase mientras el balón viaja por el aire o sobre el suelo. Pero no todos los jugadores de todos los equipos tienen acceso a esto, ya que cada uno de los 25 miembros de los 70 equipos cuenta con 16 atributos diferentes que delimitan sus habilidades y puntos flacos en el terreno de juego, alcanzando así un realismo más que aceptable.

Respecto a las posibles tácticas, Mundiales: 98 permite situar a cualquier jugador en cualquiera de los 28 puntos del campo, siendo por ello posibles infinitas formaciones con las combinaciones que más apetezcan. A esto hay que sumar la existencia de repeticiones automáticas en determinados momentos que no rompen el ritmo de juego, la adecuada cantidad de cámaras fijas que hacen posible no volverse loco al jugar, y un alto nivel de jugabilidad.





Entre los aspectos a destacar se encuentra el realismo con que se han reproducido los modelos de los jugadores, incluyendo los rostros reales y uniformes



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, disco duro, Windows 95, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Cranberry Source/ Acclaim
Distribuidor: New Software Center

El más arcade

Super Match Soccer

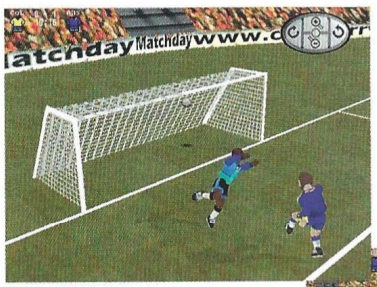
Jugabilidad es el término que define sin duda alguna este juego que podría haber sido Match Day 3 y no lo es por diversos motivos que ahora no vienen al caso (si bien, en cualquier caso, Jon Ritman es uno de los responsables del desarrollo del juego) pero quienes conozcan dicha serie de juegos, identificarán enseguida una serie de características inherentes a la misma, entre ellas, principalmente lo divertido que es poder ponerse a jugar un partido sin complicaciones de control o eternos menús de opciones.

A favor de esto mismo, se han dejado un poco de lado los gráficos, lo que quizá haga retroceder a algunos que prefieren el espectáculo visual a la jugabilidad. El sistema de control de Super Match Soccer permite disparar y pasar con una precisión asombrosa sin necesidad de complicarse la vida con un gran número de controles, siendo éste uno de los elementos fundamentales que incrementan notablemente la jugabilidad.

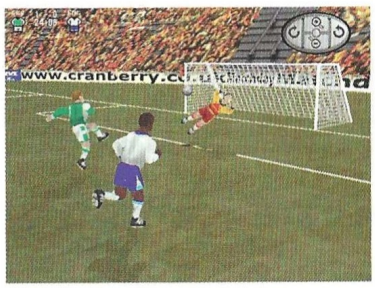
Con sólo tres estadios ficticios y 24 selecciones cuyo único viso de realidad son los nombres de las mismas, Super Match Soccer no posee la más mínima licencia de nada, por lo que tampoco hay estadísticas realistas para los jugadores ni nada parecido, si bien se pueden alterar los nombres a voluntad. En cuanto a la simulación física casi no existe, situándose por tanto el juego dentro de la categoría arcade más que deportiva. El que esto sea positivo o negativo depende de cómo se quiera valorar.

Uno de los elementos curiosos es que antes de comenzar cada partido se ofrecen consejos para mejorar el rendimiento durante el mismo: utilización de pases cortos, cómo parar el balón, etc. También destaca la modalidad de repetición, que gracias al modelado 3D del estadio permite girar la cámara en cualquier dirección, utilizar zoom, pausa, retroceso y avance a voluntad. El uso opcional de tecnología 3D supone una nitidez gráfica más que aceptable, si bien la calidad visual global –como ya deciamos al principio– no está a la altura de otros.

Las diversas cámaras se pueden alterar desde el menú, de forma que se puede acceder a las diferentes vistas en todo momento para lograr la más apetecible en un momento dado, siendo el máximo exponente de lo arcade que es este juego la vista superior que se ofrece del campo como si de un futbolín se tratase.



Super Match Soccer permite disparar y pasar con una precisión asombrosa



La gestión más completa

Fútbol Manager 98

Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 16 MB de RAM, 60 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Impressions
Distribuidor: Coktel

Radicalmente diferente de todos los demás títulos que salen en estas fechas, Fútbol Manager 98 se centra sobre todo en los laberínticos e intrincados hilos que se mueven detrás de lo que es el puro espectáculo futbolístico, si bien cuenta con la posibilidad de poder tomar parte activa en los partidos.

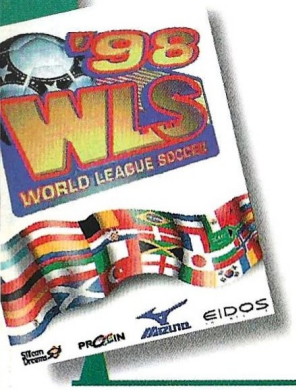
Con todos los datos reales de los equipos pertenecientes a las seis ligas europeas más importantes (Inglaterra, Escocia, Italia, Francia, Alemania y España), se permite al jugador por primera vez cambiar de puesto de trabajo si recibe una oferta sustanciosa de otro equipo, aunque éste pertenezca a una liga diferente. Toda la complejidad de los tejemanejes que se ocultan en los despachos de entrenadores y presidentes de los clubes está en Fútbol Manager 98, que gracias a su sencillo interfaz y completo dominio del objeto del juego, es serio rival para el mismo Championship Manager, el más galardonado y jugado de este tipo de productos.

La edición anterior de este juego, Ultimate Soccer Manager 2, no tiene absolutamente nada que ver con ésta, ya que si bien a nivel superficial no parece haber muchos cambios, a nivel interno se han producido mejoras y remodelaciones que hacen de Fútbol Manager 98 un título realmente nuevo, y no una versión arreglada de su predecesor.

Y hay una parte de la gestión del fútbol y todo lo que la rodea que jamás antes se había implementado en juego alguno, algo así como el lado oscuro del "deporte": apuestas, sobornos, peleas y violencia del público. No es que exalten estas cosas, ni tampoco se repiten con asiduidad durante el juego, pero puesto que se producen en la realidad, se han implementado de forma que se pueda contemplar todo lo que conlleva el fútbol en toda su dimensión.

Fútbol Manager 98 permite jugar a dos niveles diferentes: entrenador y directivo, centrándose el primero en el rendimiento del equipo y todos los aspectos inherentes a ello, y el segundo en la globalidad de un club de fútbol, desde las adquisiciones a la publicidad, mantenimiento del estadio y creación de productos oficiales del club.

Fútbol Manager 98 permite jugar a dos niveles diferentes: entrenador y directivo



El combinado perfecto

World League Soccer

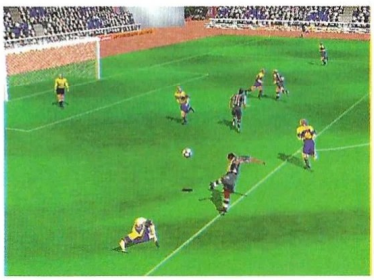
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, SVGA
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Esta producción de Eidos es una impresionante suma de numerosos elementos que hacen de él una de las mejores opciones para quien busque el término medio perfecto entre el arcade más sencillo y la simulación más compleja, con todo lo que suponen ambos extremos.

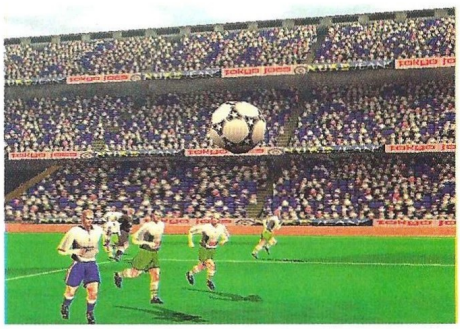
A nivel visual no tiene nada que envidiar a los máximos exponentes del género: texturas y modelos 3D, soporte de tarjetas 3Dfx, captura de movimiento real, animación a 30 imágenes por segundo, comentaristas, sistema dinámico de cámaras, climatología y licencias de las mejores ligas aglutinando principalmente las europeas. Incluye seis modalidades de juego que abarcan diferentes sistemas de competición y exhibición, aderezadas por un auténtico espectáculo visual que no resta jugabilidad gracias a las numerosas opciones que el usuario puede modificar para adaptar el juego a su máquina.

Gracias a un novedoso sistema esqueletal, World League Soccer cuenta con el movimiento más fluido y realista posible, teniendo en cuenta incluso el movimiento de los músculos y su comportamiento. Esto se traduce en cientos de animaciones que incluyen errores, celebraciones y hasta dobles animaciones para la misma acción, de forma que se note variedad en el juego.

Todo lo anterior podría hacer pensar que existe entonces un problema de velocidad, inteligencia artificial o jugabilidad, en alguna parte tiene que haber un fallo. Quizá solamente si se quiere disfrutar del máximo detalle visual en una máquina de bajas prestaciones, lo que obviamente afecta a la velocidad, que a su vez va en detrimento de la jugabilidad. Sin embargo esto sólo ocurre si la máquina no se adapta bien a las opciones gráficas escogidas. Perdiendo detalle o teniendo un buen ordenador, tanto velocidad como jugabilidad resultan intachables.



La inteligencia artificial se basa en un sistema de anticipación que obliga a la máquina a comportarse casi como un jugador humano



En cuanto a la inteligencia artificial, se basa en un sistema de anticipación que obliga a la máquina a comportarse casi como un jugador humano, intentando adivinar cuál será la próxima jugada del contrario. El nivel de dificultad escogido para jugar delimita la precisión de esta anticipación, si bien en determinados equipos que juegan mal en la realidad, se verán errores de cálculo precisamente porque se supone que son así.

Lo de siempre...disfrazado

Copa del Mundo Francia 98

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

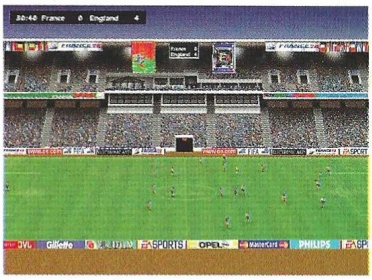
A pesar de llevar ya tres años vendiendo versiones arregladas del mismo juego, siendo número uno indiscutible durante todo este tiempo gracias a las fervientes masas que sólo miran el continente y jamás el contenido, FIFA ha cambiado poco en esencia desde su edición '96.

Se llame como se llame, este juego que sale ahora sigue siendo FIFA 98, a pesar de los apellidos que tuviera a finales del año pasado y el nombre que se le ha querido dar ahora. Absolutamente todo, desde los gráficos al sistema 3D son idénticos, pero Electronic Arts tiene que seguir explotando la gallina de los huevos de oro de alguna forma, así que ha introducido todos los "cambios" que el dinero ha podido comprar.

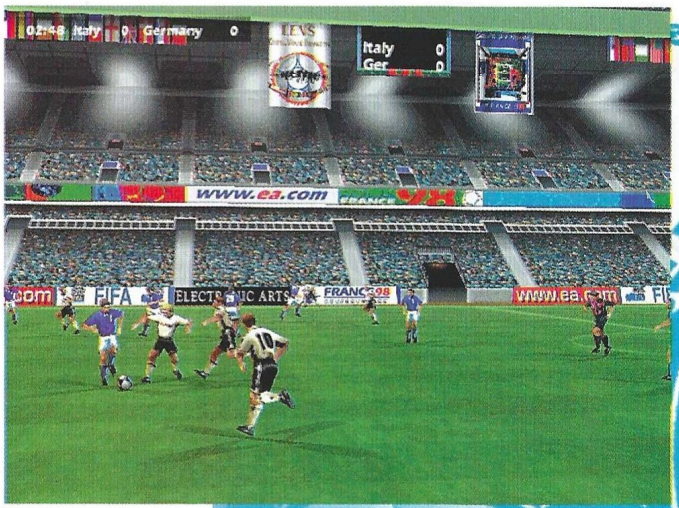
Las selecciones y estadios oficiales del Mundial que se celebra en Francia –con todos los datos, estadísticas y demás parafernalia que esto conlleva–, recreación de todas las finales de la historia del Mundial, y un largo etcétera que a nivel coloquial calificaría cualquiera como "pijadas" (un trivial sobre los equipos y el campeonato, ceremonias de apertura y canciones), son los fastuosos cambios. Todo muy bonito, con una calidad excelente, y las mismas carencias, defectos y virtudes que tuviera ya FIFA: Rumbo al Mundial 98, aunque eso sí, esta vez sin Raúl en la carátula, y repitiendo Manolo Lama y Paco González como comentaristas.

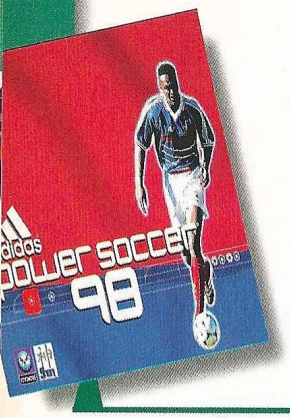
Su realismo, sistema de control, inteligencia artificial, fluidez de movimientos, vistas de cámara y demás aspectos técnicos y de jugabilidad siguen siendo tan buenos como en la edición del finales del año pasado, y es innegable que todo es notablemente espectacular, pero cuando alguien diseña nuevos escenarios para un juego, los vende como expansión a un precio razonablemente económico, y no como un juego supuestamente nuevo, que encima sigue exigiendo un CD por cada jugador para poder participar en la modalidad multijugador.

En fin, una oferta sólo apta para neófitos de la saga FIFA.



Todo muy bonito, con una calidad excelente, y las mismas carencias, defectos y virtudes que tuviera ya FIFA Rumbo al Mundial





Cambio de rumbo

Adidas Power Soccer

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, 100 Mb de disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

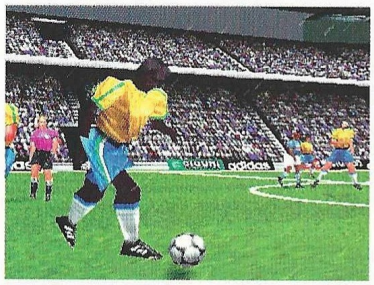
Tras el lamentable Adidas Power Soccer que se editó el año pasado –hubo también dos entregas anteriores en distintos formatos–, Psygnosis ha cambiado radicalmente de tercio recreando una simulación deportiva bastante espectacular que únicamente comparte con su predecesora la licencia que le da nombre.

No es que se haya mejorado el programa anterior: se ha creado uno nuevo, hecho perfectamente constatable con sólo cargar el juego y ver la demostración que da comienzo pasados unos segundos si no se hace nada más que esperar. El despliegue visual 3D es digno de las mejores producciones del género, y la fluidez de la animación poco tiene que ver con lo que presentara esta misma compañía no hace demasiado tiempo.

Sin embargo es necesario elevar los requisitos mínimos del juego a 200 MHz, tarjeta 3D y algo más de memoria RAM para lograr un rendimiento adecuado del programa, ya que si no se perderá detalle gráfico y velocidad. Bajar la resolución es una posibilidad para aumentar la velocidad en cierta medida, pero no es una opción demasiado buena porque la escasa ganancia no merece mucho la pena.

Cuatro simples botones, unidos a los imprescindibles para moverse y correr, permiten recrear una amplia variedad de pases y disparos que enriquecen en gran medida el juego, aunque en la mayoría de los casos es prácticamente imposible saber qué ocurrirá al pulsar una determinada combinación de teclas, puesto que el programa se ocupa de tomar la decisión más oportuna en función de la posición del jugador, la dirección del balón, etc.

Siete modalidades del juego, entre las que se incluye la propia Copa del Mundo, una base de datos con más de 10.000 jugadores, 33 estadios y un buen plantel de espectaculares movimientos especiales, posibles gracias a la combinación de unas pocas teclas, son los principales estandartes de este Adidas Power Soccer 98.



La fluidez de la animación y el despliegue visual 3D son dignos de las mejores producciones del género

...Y aún hay más

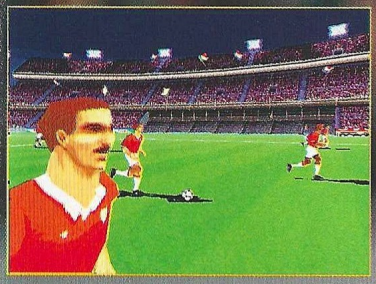
La fiebre del fútbol no terminará con el mundial, ni tampoco con el lanzamiento de los títulos destacados en este reportaje especial. En camino hay varios juegos más, como es el caso de VIVA Football (Virgin), uno de los más prometedores por jugabilidad, aspecto visual y prestaciones. Lejos de apresurar el lanzamiento para poder coincidir con estas señaladas fechas, Virgin a preferido seguir trabajando duro en el pulido de este juego para poder ofrecer toda la calidad de que son capaces sus equipos, intentando adentrarse así con buen pie en un terreno hasta ahora inexplorado por la compañía.

Otra de las producciones que tardará también un tiempo en estar finalizada es un proyecto de Infogrames que de momento se denomina UEFA Soccer, si bien este título podría cambiar en el futuro. Este juego contará con tecnología 3D y posiblemente una licencia de la UEFA, aunque no están claros aún numerosos detalles como las exigencias tecnológicas, el realismo de los datos y otros elementos importantes.

Por último, y aunque a buen seguro habrá más juegos de fútbol en proyecto (¿alguien apuesta por FIFA 99 o algo parecido?), ya está disponible para todos los aficionados a la Copa de Europa (ahora Champions League) un CD multimedia híbrido para PC y MAC con toda la información referente a las competiciones europeas desde 1956 a 1997, incluyendo datos, estadísticas, resultados, fotografías y vídeos de las mejores jugadas y goles. Su nombre es Campeones de Europa 1997/98, y su precio es de 2.995 pesetas.

Campeones de Europa

Viva Football

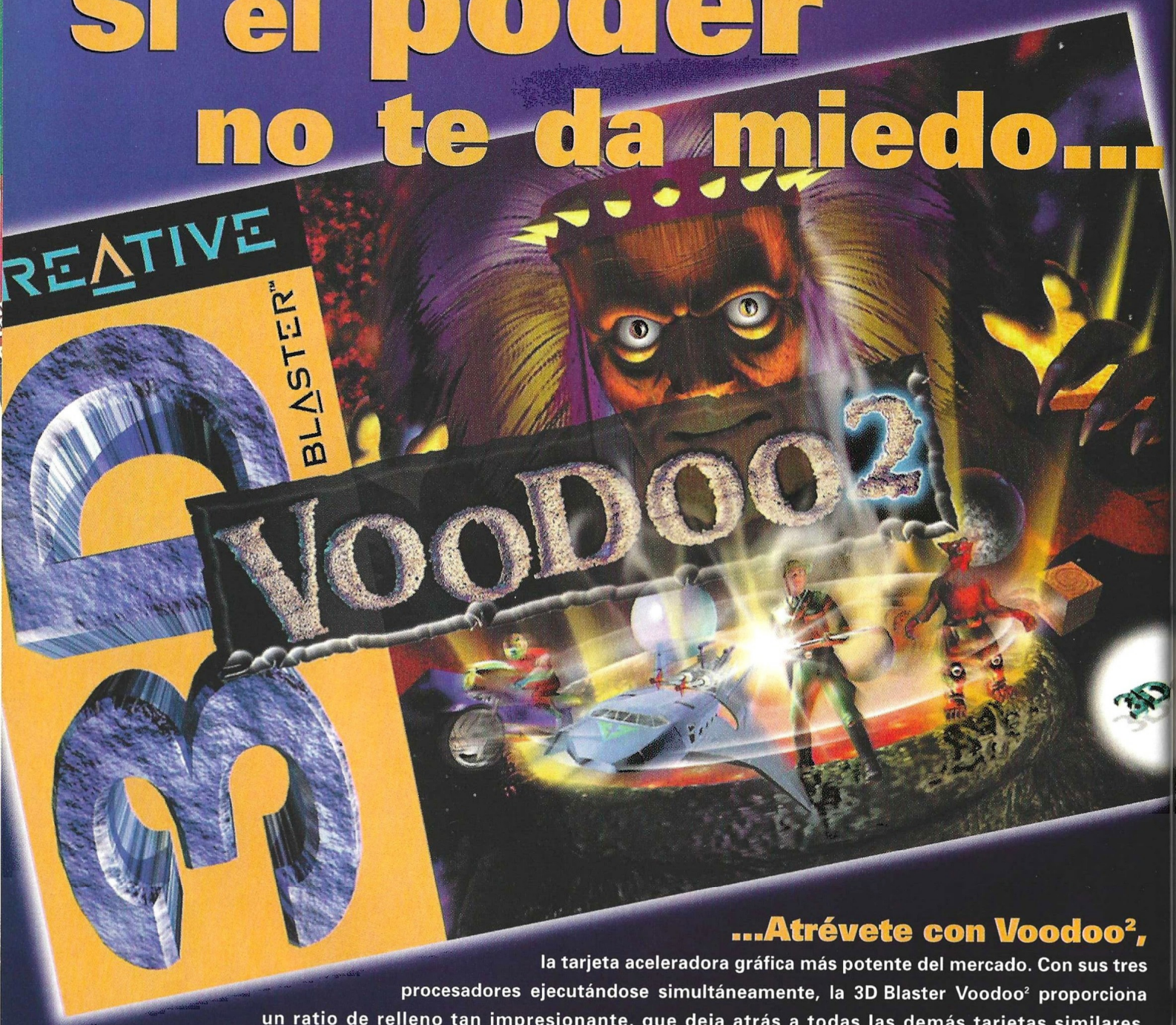


UEFA Soccer

Tabla comparativa

	Mundiales 98	Super Match Soccer	Fútbol Manager 98	World League Soccer	Copa del Mundo Francia 98	Adidas Power Soccer 98
Nº de jugadores en el mismo ordenador	2	2	8	4	6	2
Motion capture (digitalización de movimiento real)	SI	SI	NO	SI	SI	SI
Soporte de tarjetas 3Dfx	NO	SI	NO	SI	SI	SI
Base de datos real	NO	NO	SI	NO	SI	SI
Editor de equipos	NO	SI	SI	SI	SI	NO
Nº de controles (sin tener en cuenta los de movimiento)	4	4	20	4	5	4
Tipos de pase	18	8	10	8	25	4
Repeticiones de jugadas	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Nº de equipos	50	24	366	190	32	203
Nº de estadios	1	4	1	14	10	33
Nº de cámaras	5	6	1	46	8	4
Editor	Take 2 Interactive	Acclaim	Impressions	Eidos	EA Sports	Psygnosis

Si el poder no te da miedo...



...Atrévete con Voodoo²,

la tarjeta aceleradora gráfica más potente del mercado. Con sus tres procesadores ejecutándose simultáneamente, la 3D Blaster Voodoo² proporciona un ratio de relleno tan impresionante, que deja atrás a todas las demás tarjetas similares. Por rendimiento y calidad de imagen es la solución ideal para juegos en 3D, ¡la tarjeta más rápida del planeta! ...Y si una sola tarjeta Voodoo² no es suficiente, puedes instalar dos y ¡doblar el rendimiento! 3D Blaster Voodoo² es la única tarjeta aceleradora para juegos en 3D lo suficientemente buena para llevar el nombre oficial 3Dfx™ Interactive Voodoo².

Características y especificaciones

- Hasta 12MB de memoria ultra rápida para el máximo rendimiento
- Capaz de proporcionar hasta 180.000.000 de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más rápido que la 3Dfx™ Voodoo Graphics
- Soporta los mejores juegos con aceleración de la industria

Busca la tarjeta en tu tienda de informática habitual o llama al teléfono:

91 662 51 16

3Dfx interactive

Los mejores complementos para tu PC

Copyright 1998 Creative Technology Ltd. 3D Blaster es una marca comercial y Graphics Blaster y el logotipo de Creative son marcas comerciales registradas de Creative Technology Ltd. El logotipo 3Dfx Interactive y Voodoo Graphics son marcas comerciales de 3Dfx Interactive Inc. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso. El contenido real de los productos puede ser ligeramente diferente al que se muestra en las fotografías.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com

Mayoristas autorizados: Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcel**

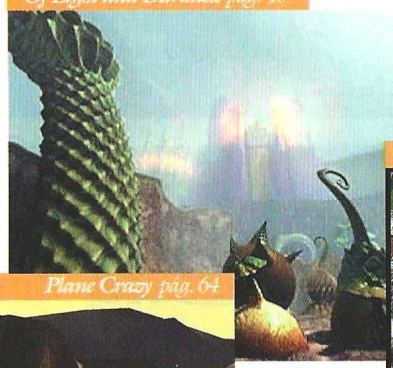
Nombre..... Apellidos.....

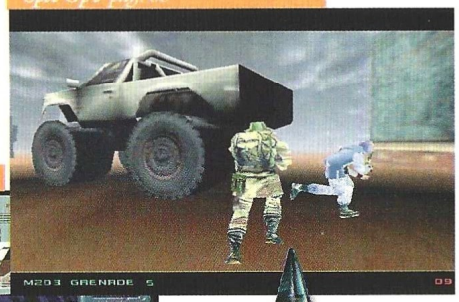
Dirección.....

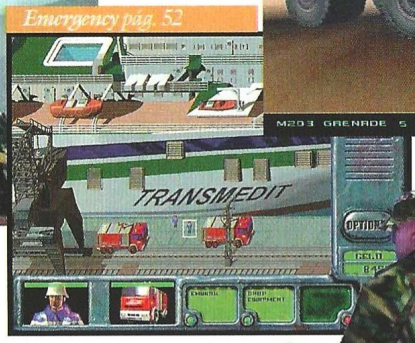
Código Postal..... Población.....

Reviews

44 ..... Aventura/Rol
50 ..... Estrategia
62 ..... Acción
80 ..... Deportes
82 ..... Simulación







Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

Regreso al pasado

The Journeyman Project 3

El Legado del Tiempo

Ni la primera ni la segunda parte de este juego cosecharon un gran éxito en nuestro país, aunque si lo hiciese allende nuestras fronteras. La duda es si su nueva entrega, El Legado del Tiempo, cumplirá el tópico de "a la tercera va la vencida".

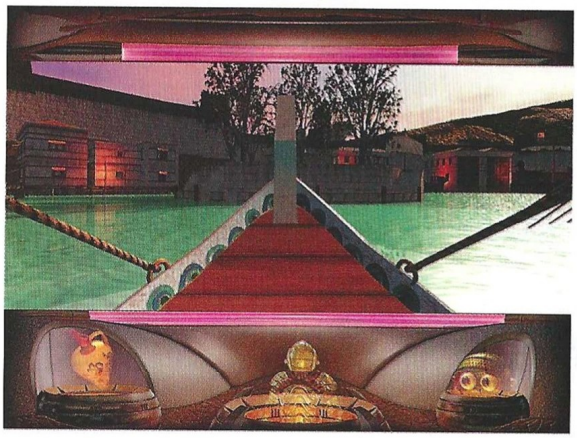
Lo cierto es que resulta difícil augurar si El Legado del Tiempo conseguirá por fin que esta serie se haga con un buen número de seguidores en nuestro país, pero a nuestro parecer, ingredientes para ello no le faltan. En principio, hay que destacar que toma prestados de los juegos anteriores (The Journeyman Project y Buried in Time) la misma temática, es decir la posibilidad de viajar en el tiempo, que mantiene y mejora el interfaz ya clásico de esta saga –descaradamente semejante al de Myst–, y que aporta además de una nueva historia la mejor idea que hasta el momento han tenido los guionistas de los tres juegos: sacarse de la manga un artilugio llamado dispositivo camaleón (un traje espacial con capacidad mimética, en cierta forma similar a la de este animal) que corrige considerablemente la rigidez de los juegos anteriores, que no permitían tomar contacto con los habitantes de los diferentes escenarios.

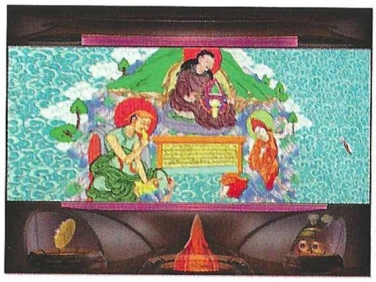
Tecnología mimética

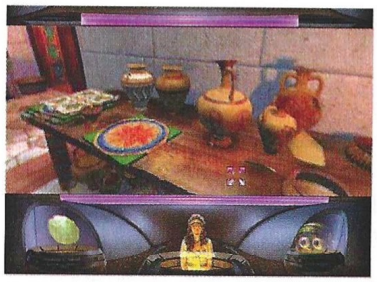
El protagonista del juego es de nuevo Gage Blackwood –más conocido como el Agente 5–, un miembro de la Agencia de Seguridad Temporal, en cuya compañía podremos viajar a tres lugares diferentes en diversas épocas del tiempo: El Dorado, Shangri-La y la Atlántida.

El punto de partida que da origen al argumento del juego está también localizado en dos eras diferentes: el siglo XIII, en donde un agente traidor de la AST está cambiando la historia, y el siglo XXIV –supuestamente el tiempo vigente para Gage–, en el que una misteriosa y agresiva raza alienígena se dirige hacia la Tierra dejando a su paso un camino de destrucción.

El encargado de resolver estos entuertos será por supuesto Gage, que tendrá que visitar las localizaciones anteriormente mencionadas para, combinando su astucia y las facultades que el dispositivo camaleón le proporcionan, progresar en la resolución de la aventura, lo cual lleva consigo resolver diferentes puzzles y, sobre todo, conversar con una buena cantidad de personajes. Esto último es precisamente la gran innovación de El Legado del Tiempo, ya que gracias a nuestro traje podremos "capturar" el aspecto de los personajes con que nos encontremos en nuestro periplo, y a partir de ese momento, podremos –siempre que no haya otro personaje delante– cambiar nuestro aspecto exterior por el de cualquiera de los personajes que encontremos en cada época. Las implicaciones que provoca este particular son evidentes: resulta mucho más fácil sonsacarle información a un determinado personaje si este cree que está hablando con alguien a quién conoce bien; pero cuidado, a veces viviremos el reverso de la moneda si entre el personaje cuyo aspecto hemos adoptado y aquel con el que estemos hablando en ese momento existiesen algún tipo de rencillas personales.



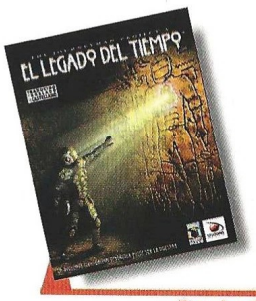




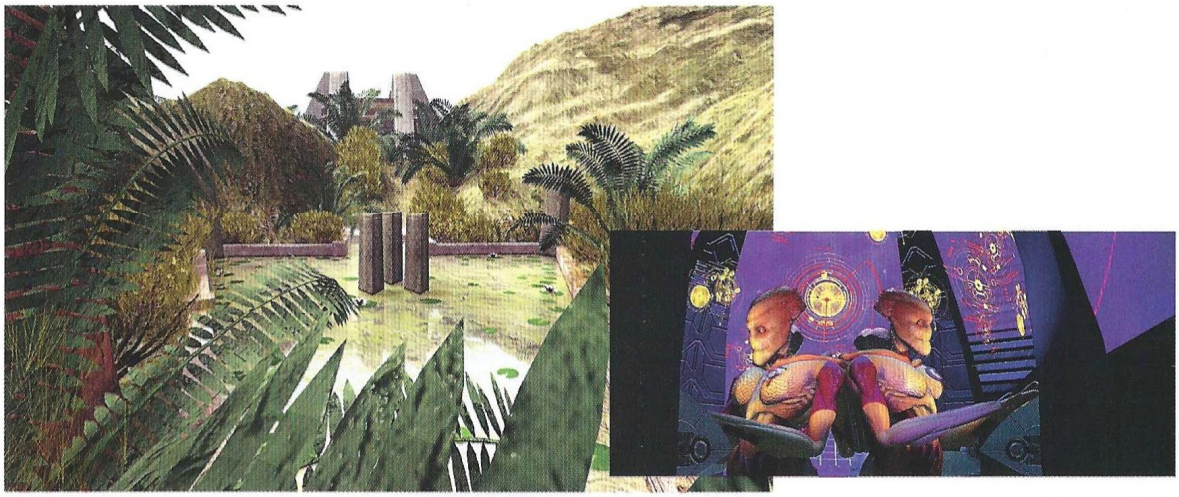
Por cierto, y hablando de mimetismo, no pasa en absoluto desapercibido las similitudes que el argumento del juego guarda con tres conocidas películas: Stargate, El Quinto Elemento y Star Trek IV (incluso también en cierta forma con Star Trek: Primer Contacto).

Paradojas temporales

No deja de resultar tampoco curioso que a lo largo del desarrollo del juego observaremos casi a partes iguales detalles que pueden considerarse una mejora respecto a los dos juegos anteriores, y por contra, otros que



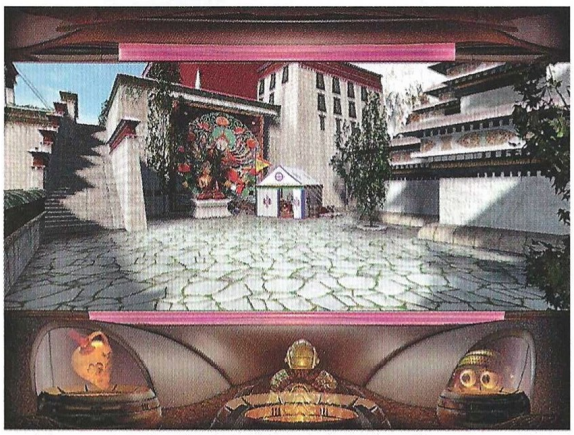
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, Windows 95, 16Mb de RAM, 70Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: Presto Studios/ Red Orb
Distribuidor: Electronic Arts

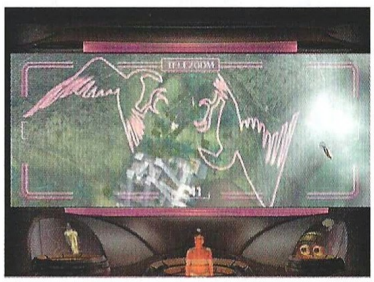


Podremos viajar a tres lugares diferentes en diversas épocas del tiempo: El Dorado, Shangri-La y la Atlántida

bien pueden considerarse como un sustancial retroceso.

En el apartado de aspectos positivos cabe citar que los gráficos del juego son tan buenos –o más– que los de Buried in Time, que el guión mantiene constante el interés del jugador, que la idiosincrasia de los personajes de cada época esta bien plasmada, y por encima de todo, el hecho de que el juego haya sido localizado íntegramente (textos y voces) al castellano.

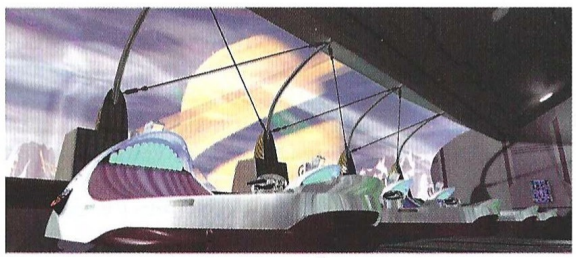




El truco es...

Uno de los grandes problemas en los túneles del monasterio –además de resolver el puzzle que se nos propone– consiste en conseguir orientarse. Uno de los monjes del monasterio nos facilitará un mapa, pero este no funcionará hasta que miremos uno de los simbolos pintados en el techo de las intersecciones.

En el apartado de factores negativos del juego hay que destacar que el interfaz, en especial en lo relativo al movimiento, es bastante incomodo; las transiciones al estilo Myst se hacen bastante pesadas, y si tenemos en cuenta que las diferentes zonas no son demasiado extensas y tenemos que pasar por los mismos sitios una gran cantidad de veces, el sistema de avance paso a paso acaba por exasperar al jugador. En cuanto a los puzzles, no se ha logrado un equilibrio óptimo; algunos pecan de rayar en lo simplón por lo evidente (mecanismos estropeados que se arreglan con un objeto que está justo a su lado), y otros por contra son capaces de acabar incluso con la paciencia de un monje tibetano (lease los túneles subterráneos del monasterio, una de los puzzles más maquiavélicos y complejos que hemos visto en los últimos tiempos).



Hablando del tiempo y el espacio

Se podría divagar bastante acerca de cual es el bagaje final que deparan las peripecias vividas en El Legado del Tiempo, pero para simplificar, se puede concluir que, con sus virtudes y sus defectos, resulta una aventura bastante jugable y entretenida. Quizás su guión no sea tan sólido como el de Riven, pero también resulta mucho menos críptico y resulta más fácil sumergirse en la historia que se nos cuenta.

Calificación

The Journeyman Project 3 El Legado del Tiempo

Pros: Los gráficos y las películas con actores reales que ilustran el juego son de gran calidad, y el hecho de que el juego haya sido localizado al castellano duplica su atractivo.

Contras: El interfaz del juego, heredado de sus dos predecesores, resulta bastante incomodo, especialmente en lo relativo al movimiento. El frecuente cambio de CD –hay 4– resulta molesto.

Una experiencia religiosa

Of Light and Darkness

The Prophecy

A veces para bien, otras para mal, Interplay no deja de sorprender. Este extraño juego ha sido acogido en todo el mundo de muy diversas maneras debido a su contenido y a su especial diseño.

El fin del mundo, el Apocalipsis, está a la vuelta de la esquina. Falta muy poco para el Milenio. Cada mil años se abre una puerta que desencadena una terrible batalla entre la Luz y la Oscuridad, pero en esta ocasión será diferente. Es la séptima vez que esto sucede. La cadena de acontecimientos que desembocará en la desaparición de la vida tal y como la conocemos, ha comenzado.

Dos entidades representativas de la Luz y la Oscuridad, el Bien y el Mal, contemplarán como espectadores la gesta de un ser anónimo –el jugador– que habrá de redimir los pecados del mundo si quiere salvarlo de su destrucción. El juego ha comenzado, y el premio o el castigo están al alcance de la mano.

Antagonismo clásico

Sin duda, Of Light and Darkness (OLAD) es completamente distinto de cualquier otro juego, si bien comparte ciertos elementos con títulos tan populares como Myst y Riven en cuanto a mecánica de movimiento se refiere. Cualquiera que vea las imágenes de este juego no quedará indiferente ante su particular estética, obra del artista Gil Bruvel, un preciosista conglomerado de formas y colores que con tintes surrealistas ofrece, cuando menos, una visión diferente de la realidad.

Los actores Lolita Davidovich y James Woods, enmascarados bajo la apariencia de inquietantes modelos 3D, son respectivamente Angel Gemini y Dark Lord of the Seventh Millenium, otrora una artista de cabaret y un pintor desquiciado. A través de sus torturadas vidas, se han visto abocados a los puestos que ahora ocupan, y mientras que ella intenta dilucidar las causas/efectos de sus existencias, él intenta manipular los acontecimientos en su favor engañándola con medias verdades.

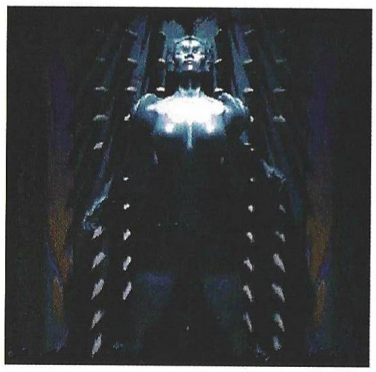
Padre, he pecado

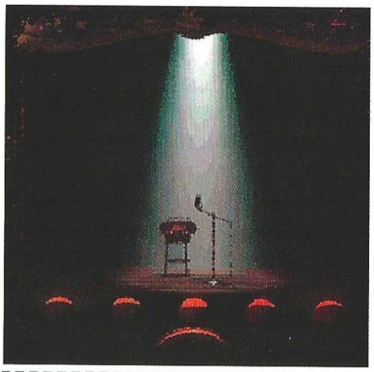
Volviendo al núcleo de OLAD, la misión del jugador es redimir los pecados de algunos de los criminales más peligrosos de la historia, quienes no necesariamente ha de ser tan conocidos como Jack el Destripador, pero a buen seguro cometieron sus crímenes por motivos directamente relacionados con uno de los siete pecados capitales: gula, lujuria, avaricia, ira, envidia, pereza y orgullo. En forma de fantasmagóricas máscaras, cada una de las almas de estos criminales se presentarán al jugador en diversos templos del pecado, donde se encontrarán objetos relacionados con sus correspondientes crímenes.

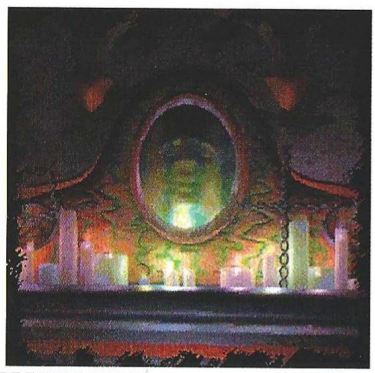
Para redimir al pecador, el jugador tendrá que robar estos objetos, y empleando con ellos una combinación específica de luces de colores –posibles gracias a unas esferas esparcidas de forma aleatoria por el extraño mundo de OLAD– realizar una especie de exorcismo en el templo del pecado correspondiente. Por ejemplo: uno de los objetos del orgullo es un colgante del ying y el yang, y las luces de colores que sirven para redimir el pecado son verde y roja. Con los tres objetos hay que acudir al templo del orgullo, y al usarlos en combinación, la máscara del criminal que fuera propietario del colgante, aparecerá antes de abandonar la existencia para siempre.

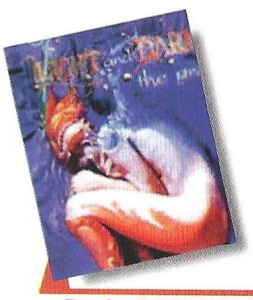
Siempre huyendo

Los obstáculos para todo esto son varios. El primero es que si se roba el objeto de una aparición, ésta perseguirá al jugador bloqueándole caminos mientras le

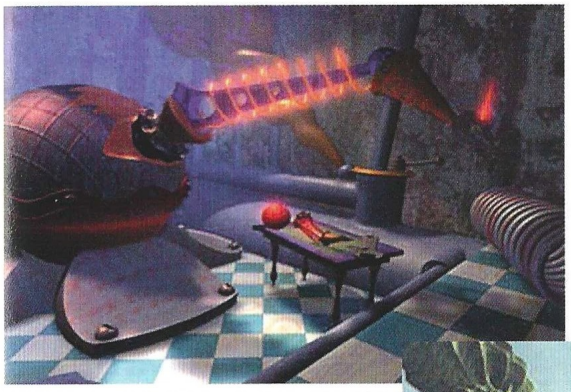




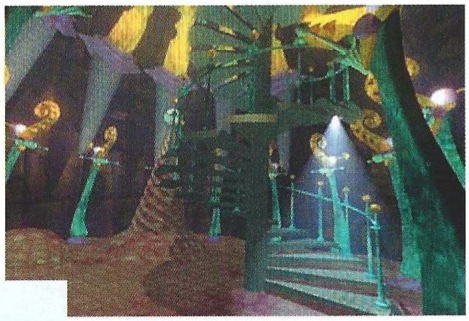


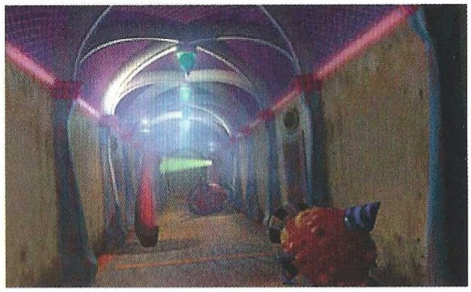


Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 30Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Tribal Dreams/ Interplay
Distribuidor: Proein



La misión del jugador es redimir los pecados de algunos de los criminales más peligrosos de la historia





exige la devolución el objeto en cuestión. El segundo, es que resulta harto difícil averiguar exactamente a qué pecado corresponden los objetos y qué colores se han de combinar para redimirlo.

Para solventar temporalmente el primero, existe una tercera categoría de objetos que permite al jugador teletransportarse desde cualquier punto a otro determinado. Una vez hecho esto, el objeto volverá a su posición original, igual que las esferas de colores. Como alternativa, se puede entregar a la aparición el objeto que exige, pero con el riesgo de que lo utilice inmediatamente para abrir otra puerta al Apocalipsis.

El segundo problema es bastante peliagudo, ya que exige demasiado del jugador: una exhaustiva lectura de la biografía del criminal en el manual, una atenta audición del crimen cometido en boca de la víctima, un elevado conocimiento de la lengua inglesa –OLAD está totalmente en inglés y para colmo con efectos especiales que alteran las voces de forma que resulten bastante incomprensibles– y casi dotes adivinatorias para el tema de los colores.

El truco es...

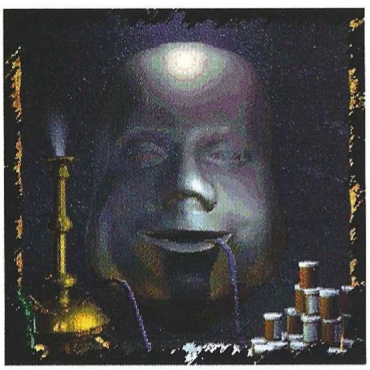
Juega primero el "tour" para aclarar los puntos oscuros del manual y hacerte con el interfaz. Podrás encontrar en www.oflightanddarkness.com información relativa a los pecados capitales que te ayudará bastante.

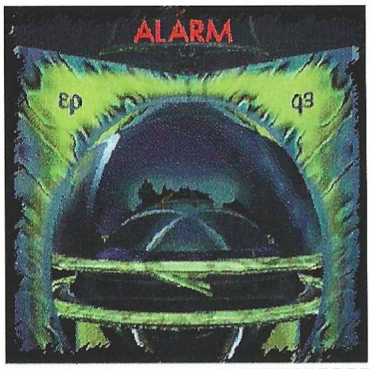
Demasiado difícil

Por todo ello, el nivel de dificultad de OLAD es excesivo, incluso para quien pueda salvar el obstáculo del idioma. Esto no va en detrimento del fantástico aspecto del juego, y tampoco le quita esa atmósfera especial recreada por los gráficos de Bruvel y la banda sonora que a ritmo de rock le imprime un desconocido grupo llamado Millenium Fake Brothers, cuyos temas son absolutamente perfectos para la especial combinación cuasi religiosa del juego.

Algo que hay que tener muy en cuenta a la hora de adentrarse en OLAD, es que sus amplios escenarios en principio, se convierten en jaula al poco tiempo, ya que habrá que avanzar y retroceder por los mismos lugares constantemente para recuperar objetos e información, resolviendo una y otra vez puzzles muy similares. Por añadidura, el interfaz tiene un diseño bastante absurdo, sobre todo en cuanto al inventario se refiere, con objetos que desaparecen pero quedan marcados en el inventario con un color más tenue.

Para quien quiera arriesgarse, OLAD contiene una historia fantástica digna de las más locas fantasías de Chris Carter (Expediente X y Millenium), que bebe de fuentes tan dispares como la Biblia y Nostradamus, cientos de profecías y antiguos textos, pasando por toda suerte de simbolismos judeocristianos y mitologías diversas; todo ello compendiado en un vistoso entorno sobre el que se emplazan aleatoriamente las apariciones y los objetos, de forma que cada partida sea una experiencia algo diferente.





Calificación

Of Light and Darkness The Prophecy

Pros: La trama es genial, y el entorno visual y la banda sonora fantásticos. Lolita Davidovich y James Woods están magníficos en sus respectivos papeles aunque no den la cara nunca.

Contras: El interfaz es algo caótico en la parte del inventario. OLAD está en inglés, hecho agravado por los efectos especiales aplicados a la mayoría de las voces relevantes.

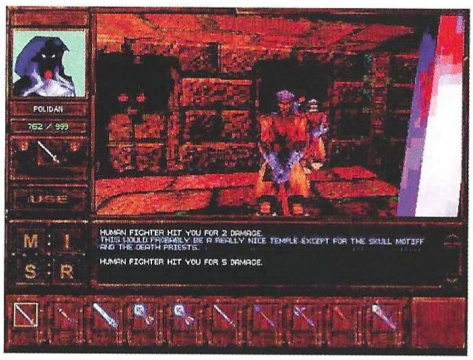
Incomprensible

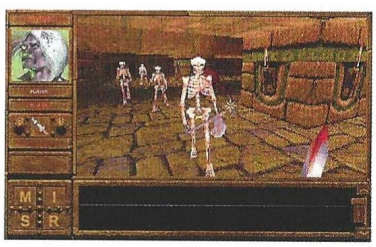
AD&D
Descent to Undermountain

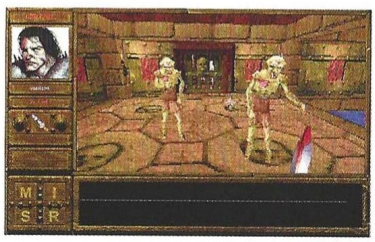
Interplay siempre ha sido una de las grandes productoras de juegos de rol para ordenador, destacando por sagas como Eye of the Beholder en el pasado, o Fallout, que pronto tendrá continuación.

De muy buena tinta sabemos que este prestigio tiene sólidos cimientos, y también que en el futuro, con varias producciones en marcha, se consolidará la fuerte apuesta de Interplay por el rol. Sin embargo, el título que prometía convertirse en una fantástica ampliación de la historia de Waterdeep, supone un grave bache en el camino que ha dejado atónitos a propios y ajenos.

Descent to Undermountain quiere seguir la más arraigada tradición rolera de principio a fin, con generación de personajes, toneladas de diálogos, posibilidades abiertas a todo tipo de interacción con personajes y el entorno, combate y un universo muy bien recreado en esencia. Lo malo es que la forma de conseguir todo esto no sólo es poco afortunada, sino que hace de este título el peor que ha sacado Interplay en mucho tiempo, hasta tal punto que parece increíble que también sea de los autores de Fallout.







Este proyecto ha estado demasiado tiempo en desarrollo, y desde sus comienzos, no ha evolucionado lo más mínimo. Hace tres años comenzó el desarrollo de un título que combinaría la fantasía de AD&D con el sistema 3D de Descent, lo que entonces pareció muy prometedor. Después de tanto tiempo, y viendo el resultado, parece que el juego ha salido sin terminar.

El único aspecto positivo de este título es el argumento y todos los elementos de rol que éste conlleva, así como su estructura: el jugador creará un personaje que recibirá sucesivas misiones del conocido mago Khelben Blackstaff, renombrado habitante de Waterdeep. Eliminar monstruos, encontrar objetos, conseguir tesoro... todas las misiones típicas de AD&D están ahí para disfrute de los jugadores de rol. Incluso la creación y desarrollo paulatino del personaje se ajustan bien a la filosofía de AD&D.

Gran "detalle"

Una de las primeras cosas que entran por los ojos al cargar un juego son los gráficos, que en el caso de este título, hacen desear estar ciego: grandes mazacotes pixelados en 256 colores, aristas por todas partes, personajes con tantos vértices y líneas cortantes que parece que podrían atacar con sus propios cuerpos sin necesidad de arma alguna... Tiene gracia que Interplay compare esta "asombrosa" calidad con la de Quake. Quizá a estos enormes píxels se refiere la caja cuando dice "monstruos poligonales en 3D, reproducidos hasta el más mínimo detalle".

Siendo un programa de MS-DOS, sin soporte para tarjetas 3Dfx y con los gráficos pixelados en exceso, cabría esperar que los requisitos de máquina fuesen más que suficientes para obtener una animación fluida. Pero no, tampoco esto podía estar bien. Incluso en un Pentium 200, la velocidad es bochornosamente lenta, lo que afecta terriblemente a la jugabilidad: intentar combatir contra tres enemigos a saltos de quince imágenes por segundo –exagerando la velocidad– es desesperante y caótico.

"Igual" que en Descent

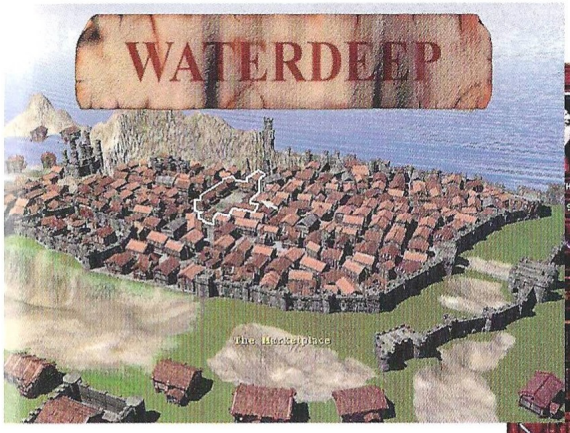
Claro que, la velocidad tampoco es en realidad un problema especial a la hora de luchar, porque la maravillosa estupidez artificial que controla a los enemigos se ocupa de mantenerlos ocupados caminando contra las paredes o cayéndose por el primer agujero que tengan cerca. No es que venga mal que de vez en cuando los enemigos hagan alguna tontería, y así aliviar las penurias del jugador, pero sería deseable poder mantener un combate medianamente decente en algún momento.

Si esto fuera así, algo más se habría salvado en Descent to Undermountain, pero tampoco. En ocasiones los enemigos desafían las leyes de la gravedad flotando en medio de la nada. ¿A esto se referían cuando hablaban de la utilización del engine 3D de Descent? De todas formas da lo mismo, el sistema de control es tan fantástico a la hora de luchar, que sólo una de cada tres pulsaciones del botón izquierdo del ratón obtendrá como respuesta un golpe del personaje.

Para quitar el hipo

Y se podría hablar de varias cosas más, como los errores de clipping, el incomprensible sistema de mapa

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 32 Mb de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, MS-DOS 6.2, tarjeta de sonido SoundBlaster, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Interplay
Distribuidor: Proein



El jugador creará un personaje que recibirá sucesivas misiones del conocido mago Khelben Blackstaff

El truco es...

Por si a pesar de todo te atreves a comprar este juego, aquí tienes un consejo que tampoco es que te vaya a solucionar la vida, pero menos da una piedra: en lugar de masacrar a los enemigos, trata de conversar con ellos. En más de una ocasión podrás solucionar algunos problemas por las buenas.

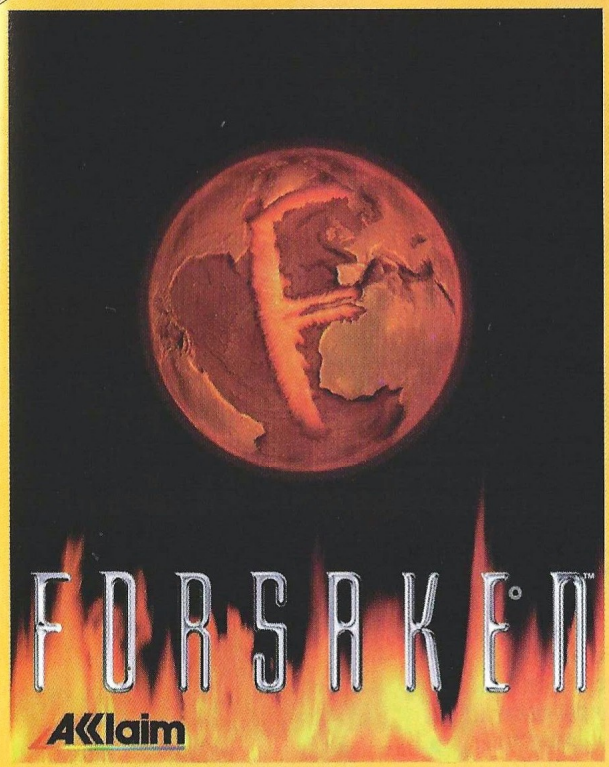
3D, el hecho de que el juego esté en inglés, el absurdo sistema de conversación que provoca un extraño efecto gráfico en la pantalla dejando ésta con una especie de paleta de dos colores, la extremada fealdad de los gráficos que desemboca en constantes pérdidas del rumbo debido a la proliferación del marrón y a la ausencia de elementos decorativos, la inquietante presencia de puertas secretas que se ven más que las normales, ...

En fin, que el juego es toda una joya. Menos mal que, afortunadamente, los demás proyectos de Interplay actualmente en desarrollo como Baldur's Gate, Planescape y otros, parecen estar siguiendo otros derroteros, y que el reciente Die by the Sword es suficiente por sí mismo como para poder olvidar este –más que bache– agujero negro que hace un flaco favor a los juegos de rol en ordenador. Los elevados requisitos de máquina son absolutamente incomprensibles dada la escasa calidad del juego, por no mencionar su baja jugabilidad incluso en un Pentium 200 MHz con 64 MB de RAM, SVGA y tarjeta 3Dfx.

Calificación

AD&D Descent to Undermountain

Pros: La traslación de la filosofía AD&D al juego es bastante buena y fiel al juego de rol original.
Contras: El resto del juego es un inmenso contra, desde los gráficos a la jugabilidad, pasando por la inteligencia artificial, lo requisitos de máquina, el interfaz y el precio.



elige un personaje entre 18 cada uno con características diferentes y adéntrate en los recónditos pasillos y recámaras futuristas de cada uno de los niveles en los que encontrarás multitud de peligrosos enemigos. láser, torpedos, todo un arsenal para ti.

~~7.495~~ 6.995

CENTRO MAIL

www.centromail.es

500 PTAS DESCUENTO

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: **Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.**

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 1.000 ptas)

CCGW

Caduca el 30/06/98

NOMBRE .....

APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

CÓDIGO POSTAL .....

POBLACIÓN .....

PROVINCIA ..... TELÉFONO (.....) .....

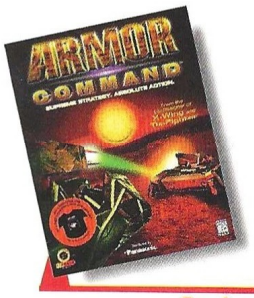
MODELO DE CONSOLA .....

Dirección e-mail .....

El destino de la galaxia

Armor Command

Armor Command ha sido realizado por el mismo equipo que antes trabajó para LucasArts en títulos como X-Wing. De ahí es muy posible que hayan sacado su interés por las epopeyas galácticas. Este nuevo juego de Take 2 entra de lleno en el campo de la estrategia en tiempo real que tan de moda se ha puesto en los últimos meses.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16MB de RAM, Windows 95, SVGA, 30MB libres en el disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón.
Nº de jugadores: De1 a 4 a través de LAN o módem.
Editor: Take 2 Interactive Software
Distribuidor: Proein

Una vez más la raza humana está en guerra –¡vaya un futuro que nos espera!–. Y una vez más nos va a tocar defenderla del ataque de los malvados Vrass. En nuestra historia los humanos se llaman Terranos y son los chicos buenos de la aventura. Han sido atacados por una fuerza que intenta aniquilarles. Así que han decidido defenderse y se ha iniciado una tremenda lucha sin cuartel por la conquista del universo. Toda una novedad para un argumento.

Cualquiera de los dos bandos

En Armor Command el jugador puede escoger su pertenencia a cualquiera de los dos bandos. Esto es: por una vez se nos deja la oportunidad de participar desde el lado oscuro de la historia.

Lo primero que llama la atención tras la instalación del juego es la sensacional ambientación de la que se ha dotado al programa. Una fantástica animación nos lleva al mismo corazón del conflicto. La cosa promete ser emocionante. Más adelante veremos que cada una de las misiones, –Armor Command tiene 48, 24 por cada bando– tiene su propia animación 3D que nos introduce en la batalla. Hay que destacar que los niveles siguen un orden y no se presentan aislados unos de otros. Así nos encontramos con situaciones como tener que conquistar una base y en la fase siguiente tener que defenderla del ataque alienígena (¿se nota que para este comentario preferimos el bando de la Tierra?).

No solo de estrategia vive el PC

No penséis que Armor Command es únicamente un juego de estrategia puro y duro. Sus diseñadores han incluido la opción de tener que obtener y gestionar diversos recursos en los planetas bajo control del jugador. Con estos materiales y sus correspondientes fábricas se podrán construir más naves, mejorar las existentes y, en definitiva, intentar inclinar la balanza de nuestro lado.

En cierto modo está opción nos recuerda bastante a Uprising, un reciente juego que habéis visto comentado en estas páginas hace unos meses. Sin embargo, mientras que Uprising nos ofrecía algo más de combate directo, Armor Command se dirige más hacia el lado de la estrategia y a la adecuada gestión de recursos que su antecesor en el tiempo.

Más de 40 tipos diferentes de naves

Armor Command está repleto de variedad. Parece que en este tipo de juegos el objetivo está en tener mayor número de unidades que la competencia. Y el programa que nos ocupa no podía ser menos. Sus cifras son bastante impactantes como podéis comprobar. Además se anuncian nuevos vehículos, edificios, misiones y mundos que se podrán obtener a través del sitio Web de la compañía. Todo un valor añadido.

¿Hay quién de más?

La respuesta a esta pregunta es sin duda afirmativa, porque Armor Command aparenta mucho pero no lleva en su interior tanto como promete. ¿Cuál es la razón? Pues la propia complejidad inherente a una tan enorme variedad. Los señores que han preparado el juego han caído en la tentación de los millones de teclas, vistas y opciones. Toda una gozada para los que gustan de estar con manuales abiertos junto al teclado y han decidido pasar la mitad de su vida aprendiendo a manejar un juego.

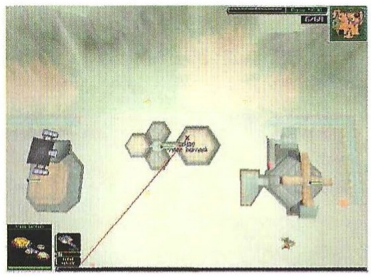
Ese no es el caso de la inmensa mayoría de usuarios. Está bastante claro que los juegos que tienen un gran éxito son juegos en los que su dominio se limita a unas pocas horas de entrenamiento. La frase "fácil de manejar, difícil de dominar" es el secreto de la mayoría de los hits que un inundan este mercado. Y Armor Command no cumple ese requisito.

Resulta imposible manejar Armor Command con soltura hasta que no se han jugado partidas y partidas. Menús, opciones y clics con los dos botones del ratón se suceden en una vo-

Cada una de las misiones tiene su propia animación 3D que nos introduce en la batalla

rágine que no acompaña nada en los difíciles momentos del combate en tiempo real. Sin embargo, el interfaz es interesante y podría haber estado muy bien si no se le hubiese ador-

en que sus diseñadores hayan intentado superarse a toda costa –¿recordáis que os comentamos al principio de estas líneas que estuvieron detrás



de X-Wing?–, y hay veces que esa necesidad de superar éxitos pasados lleva a la confusión y al error. Armor Command es un buen inicio, pero Armor Command 2 –si llega a existir– será sin duda mucho mejor.

El truco es...

En el combate es muy importante el saber manejar las unidades tanto de forma aislada como combinada. Esta es quizás la parte más necesaria del tutorial para poder llegar a sobrevivir en la batalla. La efectividad de las unidades en diversas formaciones, el aprovechar el terreno para atacar por varios flancos dividiendo las fuerzas...son conocimientos básicos para el buen estratega.

nado de tantas florituras. La verdad es que a nosotros nos gusta que nuestras queridas unidades sean bastante inteligentes, dentro de lo inteligente que puede ser un juego, y que hagan algunas cosas de forma automática. No demasiadas. Nada más que las justas para que sea divertido. Imaginad que existe el cine interactivo y vais a ver la Guerra de las Galaxias. ¿Os gustaría tener que aprender a manejar un X-Wing para poder llegar a la escena final? Suponemos que con poder dirigirlo sería suficiente. Este es el mismo sentimiento que hemos tenido con Armor Command.

Valoración técnica

En el apartado técnico Armor Command obtiene un notable alto. Soporte para la mayor parte de las tarjetas gráficas y un engine 3D potente y atractivo, son sin lugar a dudas sus dos platos fuertes.

De todas formas, Armor Command no está mal. Podría estar mucho mejor. Es posible que su problema radique

Calificación

Armor Command

Pros: Sensacional ambientación. Música, animaciones, voces y niveles en progresión, consiguen que el jugador se sienta inmerso en la historia.

Contras: La dificultad de control del programa frustrará a más de un aficionado a la epopeya galáctica. Abstenerse jugadores sin grandes dotes de paciencia.

¡Al rescate!

Emergency

Aunque el motivo central de este juego sea un tanto macabro, está tratado de la mejor forma posible para no llegar a herir sensibilidades y además resultar atractivo.

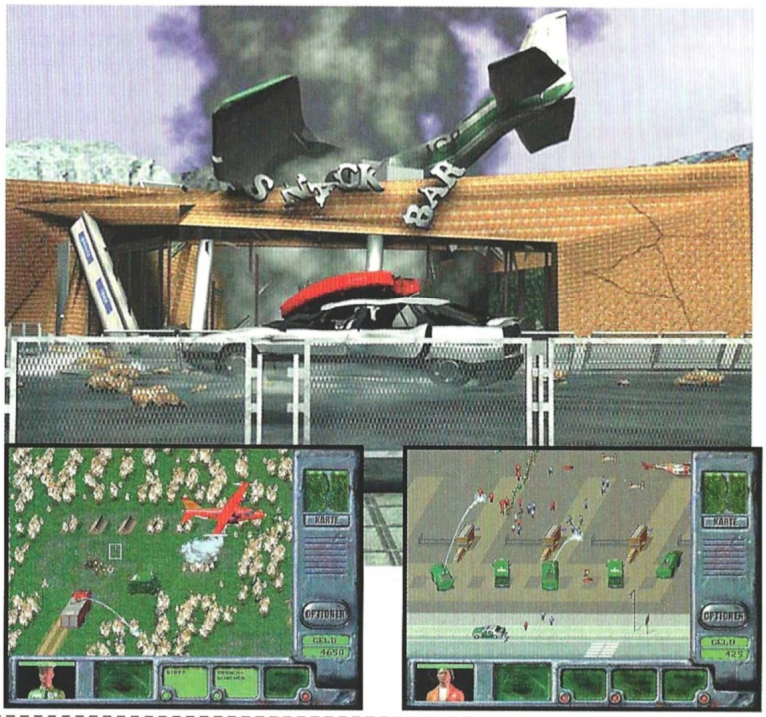
Emergency es una especie de Urgencias de campo: se producen accidentes y situaciones en las que suele haber daños personales y materiales, y el jugador ha de encargarse de atender a los heridos y eliminar los posibles riesgos producidos por la situación dada.

Por ejemplo, en una autopista un tractor colisiona con una motocicleta resultando heridos ambos conductores, produciéndose además un importante atasco. La primera medida a tomar será enviar a la policía para desviar el tráfico, después a los bomberos para apagar el incendio de los vehículos, a un equipo médico para atender y trasladar a los heridos, y por último restablecer la normalidad evacuando heridos y vehículos.

Todo esto, aparentemente sencillo, ha de ser ejecutado con una precisión absoluta, en el menor tiempo posible y con la mayor eficacia de que sea capaz el jugador con los medios dados. Dependiendo de la situación, tendrá acceso a diferentes dispositivos de atención de emergencias, como patrullas de policía, diferentes coches de bomberos, ambulancias y helicópteros, cada uno de ellos con un coste determinado (personal aparte).

El jugador tendrá que conocer muy bien las posibilidades de cada dispositivo, y medir muy bien los tiempos para evitar que se produzcan más víctimas de las necesarias. Alternando entre las distintas bases de los dispositivos de emergencia y el lugar del siniestro, habrá que disponer el contingente más adecuado para cada situación, desde incendios en edificios de apartamentos hasta carreras de Fórmula 1, pasando por sucesos tan comunes como un montañero perdido en la sierra.

Como bien se puede comprobar, el aspecto visual de Emergency es casi como de juguete para niños, con pequeños vehículos similares a los Micromachines y sin entrar en grandes despliegues gráficos, ahorrando así posibles detalles macabros y censurando en la medida de lo posible los aspectos escabrosos del asunto.



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, 150 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: 16 Tons Interactive
Distribuidor: TopWare

El truco es...

No contrates más personal del necesario. Normalmente es suficiente con uno o dos médicos, aunque necesites varias ambulancias con camilleros para transportar a los heridos. No abuses del helicóptero, es muy caro.

El conjunto de Emergency resulta bastante entretenido, manteniendo al jugador constantemente en jaque obligándole a trabajar bajo presión en tiempo real, a veces incluso contrarreloj. La variedad de misiones y situaciones es bastante amplia, y la filosofía del juego supone un agradable cambio con respecto a la rutina habitual de los juegos de estrategia en tiempo real. Emergency está en castellano, algo que agradecerán muy mucho los jugadores debido a lo conciso de las instrucciones para cada misión.

Calificación

Emergency

Pros: Emergency es muy entretenido, original y variado. Su interfaz es sencillo. Tiene muchas horas de juego.

Contras: Aunque adecuados para la ocasión, los gráficos son un tanto simplistas. Los requisitos de máquina son excesivos.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

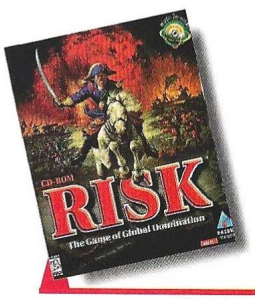
prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Más allá del tablero

Risk

Juegos como el Monopoly, el Cluedo o el Stratego ya habían tenido su correspondiente versión para ordenador. Tan solo nos faltaba la renovada edición digital de uno de los juegos de estrategia más populares de todos los tiempos. A partir de ahora podréis intentar poner los todos los ejércitos del mundo a vuestros pies...sin moveros de casa, claro.



Precio: 5.990
Requerimientos: Windows 95, Pentium 75 o superior, 8MB RAM (16 recomendados), tarjeta SVGA, 27MB libres en el disco duro, CD ROM 2X, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: De 1 a 8 a través de LAN o módem.
Editor: Hasbro Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Hasbro Interactive es una compañía que recientemente ha comenzado a producir versiones para ordenador de los más conocidos y populares juegos de tablero con los que todos hemos disfrutado durante años. Hasta el momento su lanzamiento más popular había sido un Monopoly bastante espectacular que hay que reconocer pasó sin pena ni gloria entre tanto juego 3D y tanto simulador de vuelo. Una verdadera lástima porque el intento merecía algo más de lo que tuvo. Risk es su nuevo juego.

Clásico y extremo

Suponemos que todos sabéis jugar al Risk. Por si queda algún despistado, debéis saber que es un juego en el que sobre un tablero que representa el mundo dividido en regiones y países, hay que colocar una serie de unidades de combate e intentar expandirse por todo el planeta a base de tirar dados. Lo cierto es que así suena bastante soso pero os aseguramos que en realidad no lo es. Risk cuenta con dos componentes que le hacen divertido: estrategia y suerte.

Esta es a grosso modo la tarea que se nos encomienda en este nuevo juego de Hasbro. Solo que gracias a la informática no hace falta más que un jugador porque ahora el Risk se puede jugar contra el ordenador. Quizás esta sea la parte más interesante de esta versión informática del juego de tablero, pero por supuesto no es la única.

Risk viene en 2 CD's y ofrece muchas y novedosas opciones. De momento nos encontramos con dos modalidades: el Risk Clásico y el Risk Extremo. El primero el de toda la vida y el segundo aderezado con nuevas unidades, posibilidades y, en definitiva, mucha más variedad. También está la opción multijugador a través de red de área local y, no disponible por el momento pero al parecer en proceso de desarrollo, la posibilidad de jugar a través de Internet.

En la variedad está el gusto

Risk es totalmente configurable en infinidad de parámetros. Hay variedades de juego, como por ejemplo la de Risk ciego en la que no conocemos el número de unidades del contrario; junto a ésta la típica del juego de tablero de poseer un objetivo específico tal y como conseguir dominar un continente o la de obligar a hacer un movimiento al jugador antes de un período determinado de tiempo.

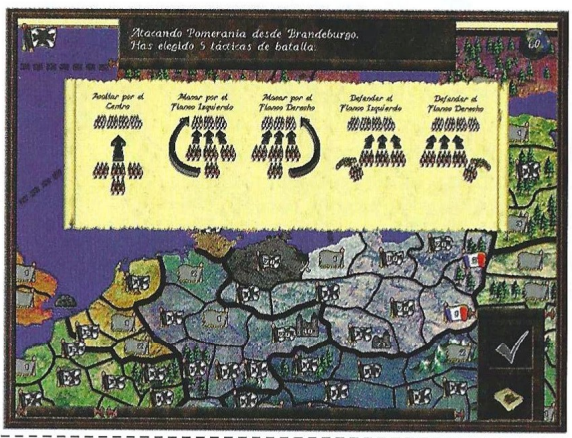
Y no hablemos del Risk Extremo en el que nos encontraremos con fortines, elección de ataques por diferentes flancos, rebeliones, oficiales bajo nuestro mando con distintas habilidades, diferentes tipos de terreno en los que las tropas son más o menos efectivas...y mucho más.

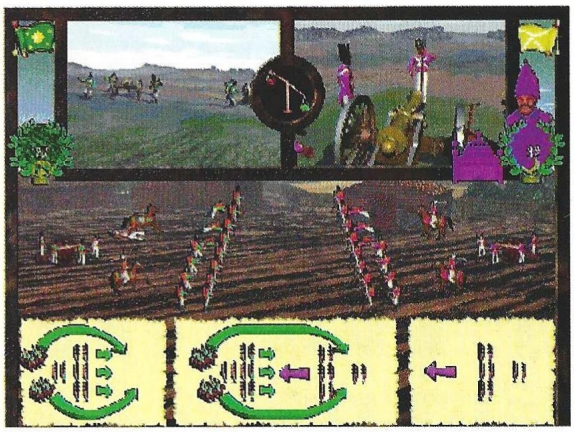
Suena bien, pero...

Es cierto que suena bien. Pero como no es oro todo lo que reluce, Risk también tiene algunas carencias. A nivel gráfico, por ejemplo, se coloca a años luz de lo que aparece últimamente en el mercado. Por poner un ejemplo, las anunciadas "imágenes renderizadas" de los combates se limitan a unas pequeñas ventanas en modo extremo que no pasan de curiosas. Tampoco el diseño parece el más correcto. Da la impresión de que se le haya querido dotar de un "look" de guerra en la época napoleónica que en definitiva queda bastante pobre. Parece que los señores de Hasbro no se han dado cuenta de que estamos a las puertas del siglo XXI.

Y ya hablando a nivel de juego tampoco los menús son tan claros como deberían. Además, los iconos que representan las opciones resultan algo confusos. En su descargo podemos decir que lleva uno de los mejores archivos de ayuda –que sustituye al manual que podría haber ido en la caja–, que hemos visto en mucho tiempo. Y que el juego al completo está en perfecto castellano.

El programa es bastante "oscuro" en cuanto a lo que hace cuando se enfrenta a un humano





Hay que colocar una serie de unidades de combate e intentar expandirse por todo el planeta a base de tirar dados

–aunque no parece hacer trampas–. Esto es debido a la velocidad con la que hace sus movimientos y a que el mapa de juego no cabe en la pantalla del ordenador y el scroll arriba y abajo, derecha e izquierda, confunde bastante. Os recomendamos que pongáis vuestro PC en al menos 1024x768 para minimizar las molestias y evitar el mareo.

El truco es...

No desperdicies tus unidades. Cuando tengas un área grande, por ejemplo un continente, aumenta tus fuerzas en el perímetro exterior, que están mucho más cerca del enemigo, y deja el menor número posible de tropas en tus países del centro.

Conclusiones

Risk, y perdonad la redundancia, está pensado para los aficionados al Risk. Dudamos mucho que quien no haya jugado con este genial juego de tablero decida iniciarse en él de forma informática. Y si lo intenta seguramente no le enganchará. En su descargo: que colmará las aspiraciones del "riskero" de turno que saca el tablero en una tarde lluviosa y se le hiela la sonrisa en los labios cuando sus amiguetes dicen eso de "¿otra vez el Risk?". A partir de ahora, podrás jugar solo, chaval. Y cuando esté disponible la opción en Internet... ¿quién necesitará que los colegas se le beban las cervezas del frigorífico?

Para terminar podemos aseguraros que no en ningún caso es mal programa. Su principal virtud y a la vez su mayor defecto es que es lo que es y no se le puede pedir más. ¿El Risk extremo? Para absolutos fans del juego, pero es que las modificaciones le convierten en algo que va más allá del Risk y que no posee el gancho del clásico.

Calificación

Risk

Pros: Sigue fielmente la mecánica del Risk y ofrece un entretenimiento razonable a aquellos aficionados que no tengan a nadie con quien compartir una partida. El juego en red es bastante divertido.

Contras: La modalidad Risk Extremo no consigue resultar entretenida y a nivel visual el juego no es demasiado atractivo. Es en definitiva ni más ni menos que el mismísimo Risk.

Un imperio venido a menos

Pax Imperia
Eminent Domain

Pax Imperia: Eminent Domain se ha hecho esperar. Anunciado a bombo y platillo por THQ desde hace algunos meses es ahora cuando al fin aparece en nuestro país la versión en castellano de un juego de estrategia en tiempo real que nos permitirá, una vez más, dominar el universo... o al menos intentarlo.

No hay nada como los juegos en tiempo real. Hay que seguir la moda y no hay ahora mismo compañía que no inicie la campaña de lanzamiento de un programa añadiendo la coletilla de "tiempo real" a su producto. THQ no podía ser menos y nos ofrece un nuevo juego de conquista espacial en tiempo real, como no, que pretende revolucionar el género.

Pax Imperia: Eminent domain es la segunda parte, o mejor dicho la evolución, de un conocido programa del pasado para los ordenadores Apple Macintosh. Por supuesto, indican sus programadores, el juego original se ha mejorado tanto que se ha cambiado totalmente. Menos mal, añadimos nosotros, porque los usuarios de Mac nunca han sido muy exigentes por culpa de la escasez de títulos para sus máquinas.

Escoge el alien que llevas dentro

Para comenzar Pax Imperia tendremos que escoger una raza a la que perteneceremos y de acuerdo con sus características podremos conquistar determinados planetas y sistemas. En el menú de inicio aparecen las suficientes como para llenar sin problemas cualquier reparto de una película de ciencia ficción, y además, cualquiera de ellas es totalmente configurable hasta en sus más mínimos detalles.

Una vez conseguido nuestro "look", la mayor parte de las veces absolutamente terrorífico –¡bien por los grafistas!–, entraremos en el centro de mando desde el que controlar todo nuestro universo. Lo que hay que hacer en este Pax Imperia es colonizar planeta tras planeta mientras gestionamos todos sus recursos. Nunca estamos solos en el universo –el agente Mulder tenía razón– y llegará un momento que estableceremos contacto con otras razas alienígenas con distintas actitudes hacia nosotros. De este modo, entre investigaciones, exploraciones, batallas y alianzas conseguiremos llegar a construir todo un imperio.

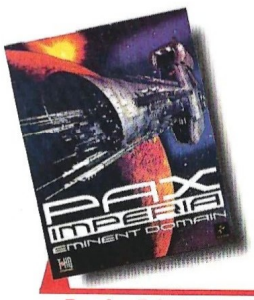
Sin acción

¿Algo más? Pues la verdad es que no. En Pax Imperia la diversión consiste en moverse a través de interminables menús repletos de opciones y escoger las adecuadas en cada momento. ¿Qué hay del tiempo real? Pues que sí, que pasa el tiempo y que nuestros contrarios, siempre hay oponentes que intentan apoderarse de la misma galaxia, actúan mientras nosotros intentamos descubrir los secretos del gobierno de todo un imperio. Además de las inevitables esperas para que nuestros ingenieros diseñen nuevas naves, nuestros obreros construyan nuevos edificios y nuestras arcas se llenen para volver a iniciar el proceso.

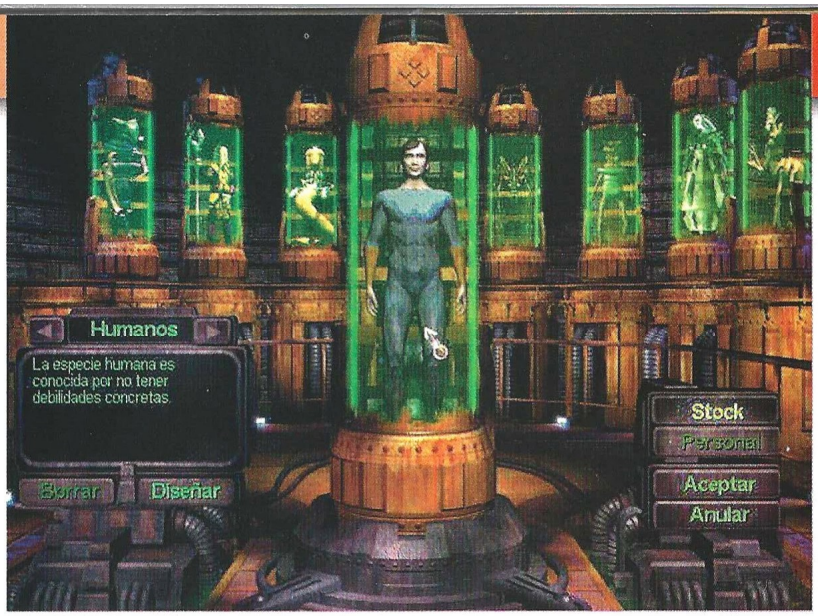
Pax Imperia es un juego sin ningún interés para los amantes de la acción. Posee animaciones muy bien realizadas en determinados momentos, pero que se repiten una y otra vez cuando llevamos un rato jugando, y también posee animaciones en alguna de las pantallas de los diferentes menús. Pero poco más. El combate, que podría haber sido algo más interesante, se limita a una serie de iconos con los que poder dar órdenes a nuestra flota estelar. Una capacidad de maniobra bastante limitada.

Totalmente configurable

En lo que Pax Imperia destaca es en su elevado número de opciones y sus posibilidades de configuración. Sin llegar en ningún caso a los niveles de la serie Master of Orion de Microprose, Pax Imperia posee algunos detalles que hay que agradecer. El primero es que está totalmente traducido, los textos que no las voces de las animaciones, al castellano. Algo que parece obvia-



Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 100, 16MB RAM, tarjeta SVGA, Windows 95, 160MB libres de disco duro, CD ROM 4X, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 15 a través de LAN o módem
Editor: THQ
Distribuidor: Proein



Lo que hay que hacer en Pax Imperia es colonizar planeta tras planeta mientras gestionamos todos sus recursos

mente necesario para este tipo de juegos y que no siempre ocurre. El segundo es que funciona bastante bien en casi cualquier ordenador. Aunque necesitaréis un CD-ROM bastante rápido para poder disfrutar de las animaciones. Y tercero, que posee una sensacional banda sonora que os recomendamos disfrutar a todo volumen.

Si los programadores de Pax Imperia han trabajado duro lo han hecho desde luego en el aspecto multijugador. Mientras que la IA del resto de las razas con las que competimos por el poder no parece demasiado avanzada, el auténtico desafío está en llegar a dominar la galaxia en lucha a través de una red local con otros humanoides. No es que Pax Imperia cambie radicalmente de aspecto, pero si se convierte en algo bastante más divertido. El elevado número de contrincantes y las posibilidades de generación de razas hacen de Pax Imperia el vehículo perfecto para que un nutrido grupo de trabajadores pierda su puesto de trabajo por hacer uso de la LAN en horario de oficina.

Poco más que esto es lo que nos ofrece este programa de THQ. Juegos de estrategia, o más bien de gestión de recursos, ha habido muchos. Y este no es el mejor de ellos. No parece muy adecuado en un mercado en el que hay tantos y tan buenos juegos que se nos ofrezca un producto que parece diseñado hace años y retocado, en gráficos, sonido y animaciones, para poder competir en la actualidad.

En definitiva, Pax Imperia es atractivo a través de la red. Como juego individual no es más que un programa pasable, que gustará a algunos aficionados al género pero que no entrará en el grupo de cabeza de los programas de su categoría.

El truco es...

No te lances de cabeza a explorar nuevos mundos sin dejar todo atado y bien atado en tu sistema inicial. Si despedigas por el universo tus naves antes de conseguir un nivel de desarrollo aceptable en tus planetas de comienzo, es muy posible que tus unidades sucumban de forma inmediata ante el ataque de otras razas. Y, recuerda, "en el espacio nadie puede oír tus gritos".

Calificación

Pax Imperia: Eminent Domain

Pros: Un interesante modo de juego a través de red que, gracias a su elevado número de jugadores, transforma el programa en un desafío que resulta bastante entretenido.

Contras: Parece diseñado hace demasiado tiempo. No incorpora ninguna novedad técnica y la opción de tiempo real retrasa la poca acción de la que dispone alargando considerablemente los tiempos de espera.

Por la cara

Jurassic War

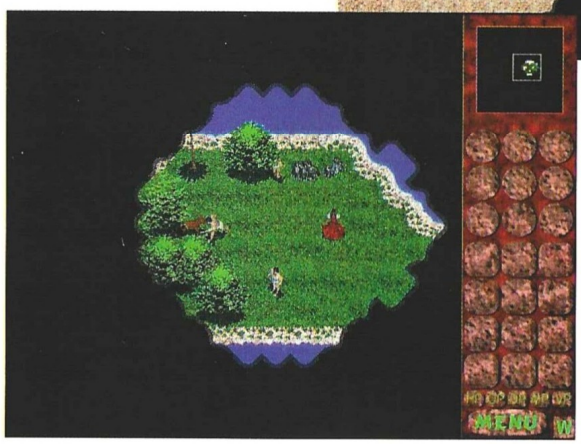
La producción paralela de juegos de ordenador, comercializada a través de quioscos, está creciendo con gran fuerza.

Precio: 2.995
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 Mb de RAM, SVGA VESA, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: DDM
Distribuidor: DDM

Sin embargo este crecimiento no se corresponde necesariamente con una buena calidad: quizá la gran mayoría de estos juegos venda mucho gracias a su asequible precio, y a la elevada difusión y accesibilidad que proporciona un medio de venta como son los quioscos de prensa.

Es posible que éste no sea exactamente el caso de Jurassic Wars, al menos en parte. Este juego de estrategia en tiempo real obliga casi a remontarse a la época de Warcraft (el primero, no el exitoso Warcraft II) y Dune 2, ambos de incuestionable calidad en su momento pero hoy obsoletos en muchos aspectos, si bien el título de Blizzard parece tener vigencia aún hoy día puesto que miles de personas lo siguen jugando.

Con un planteamiento bastante simplón y una mecánica igual de ramplona que no merece la pena comentar, Jurassic War intenta subirse a la ola creada por títulos como Starcraft y otros que han despertado en el jugador auténticas ansias por prestarse a nuevos retos a su inteligencia, pero en el caso que nos ocupa, el reto es a la paciencia.



Por intentar algo diferente se han cometido absurdos, por subirse al vagón de cola se han confirmado las teorías de la "estupidez artificial", y por intentar engatusar al usuario, se ha utilizado en el título la palabra Jurassic y se ha puesto en la carátula un "velocirraptor" que intenta parecerse muy sospechosamente a los de Parque Jurásico y Trespasser.

No es que el juego sea malo, lo malo es que cobren por él. Como pasatiempo no está mal, pero desde luego, por el mismo precio, hay títulos mucho mejores dentro de las líneas económicas de cualquier compañía, y casi todos ellos con una calidad visual, sonora y de jugabilidad, mil veces más aceptable que la de Jurassic War (cómo se parece este título en su pronunciación a Jurassic Park).

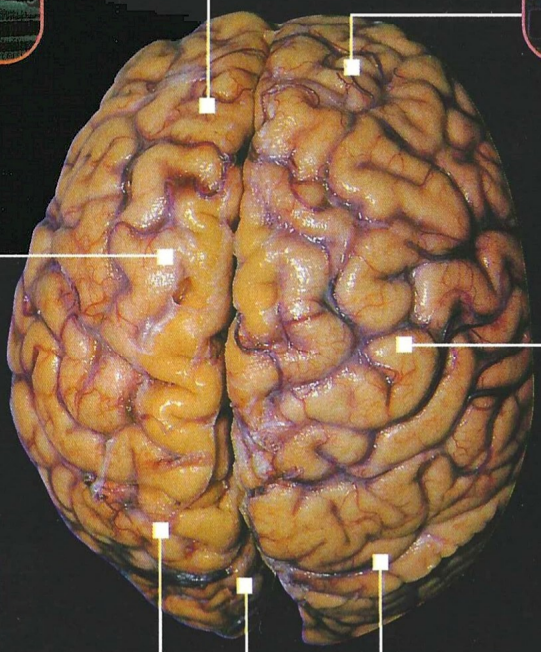
El truco es...

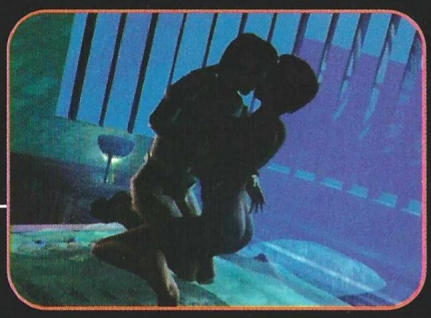
Olvida todo lo que has aprendido hasta ahora sobre juegos de estrategia en tiempo real y prepara tu mente para un nuevo concepto. Recaba cuanta comida puedas y protege el almacén.

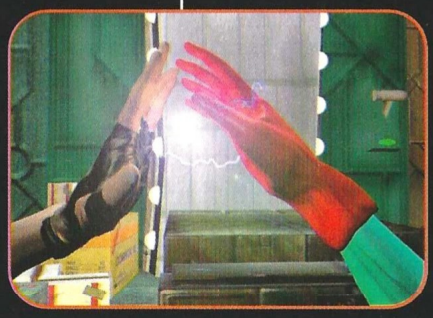
Calificación

Jurassic War

Pros: Se pueden seleccionar grupos de unidades bastante amplios. El nivel de dificultad es muy asequible.
Contras: Los animales, único recurso, salen de la nada. Las unidades se comportan de forma absurda. La mayoría de los gráficos son bastante pobres. El juego está en inglés.







Traducido y doblado al castellano

ZERO ZONE

¡BASTA YA DE PENSAR! ¡ES HORA DE ACTUAR!

Megatown, año 2097. Tu padre acaba de ser asesinado, por lo que has heredado su empresa y toda su fortuna. Ayuda al inspector Rider a descubrir quién asesinó a tu padre y porqué lo hizo.

"Una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos"
– Ok PC Gamer –

"Incluye algunas escenas, digamos, subidas de tono"
– Micromanía –

ZERO ZONE

AVENTURA GRAFICA EN CD-ROM PARA WINDOWS® 95

Creado por:

CRYO

Microfolie's
www.microfolies.com

Friendware
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

Las brigadas del espacio

Outwars

Aunque más de uno ande empeñado en demostrar que la principal amenaza para la humanidad es el propio Bill Gates y más concretamente su Windows 98, en este nuevo juego, Microsoft le recuerda a el mundo que su principal enemigo –así se nos ha mostrado en cientos de películas y novelas– no llegará a través de Internet, sino procedente del espacio exterior.

Una vez más se confirma la teoría de que, para hacer un buen juego, a veces no hace falta inventar nada nuevo, sino simplemente retomar elementos de otros títulos y mezclarlos con acierto. Outwars, el nuevo juego de Microsoft responde plenamente a este esquema: sus fuentes de inspiración son variadas y evidentes, desde MDK a Jedi Knight en lo relativo a la jugabilidad, y descaradamente Starship Troopers (Las brigadas del espacio) en lo relativo a su fundamento argumental. Todo ello, conjugado con un excelente diseño de misiones y algunos toques propios han dado forma a un trepidante arcade con irrelevantes toques de estrategia, que en conjunto resulta bastante atractivo.

Aliens vs. terráqueos

El argumento del juego, que como ya decíamos está más que notablemente inspirado en Starship Troopers, nos cuenta como en un tiempo futuro las colonias terráqueas de diferentes planetas son repentinamente atacadas por una agresiva raza alienigena. A partir de ese momento se desencadena una historia que transcurre a través de las propias misiones que tendremos que jugar, y también a través de una serie de vídeos y animaciones que se nos mostrarán entre fase y fase para hilar el desarrollo de los hechos. En esto Outwars recuerda inevitablemente a la saga Wing Commander, si bien ni la calidad de estos vídeos ni su densidad argumental están a la altura del título fetiche de Origin.

Entre fase y fase, y como prólogo a la propia acción podremos acceder a diversas informaciones acerca del objetivo que tenemos que acometer (parte se nos darán de viva voz y parte las tendremos que leer nosotros mismos), y podremos a continuación a escoger el equipamiento y el acompañamiento que deseamos utilizar antes de saltar a primera línea de combate.

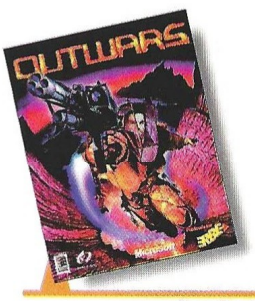
Tres son multitud

Aunque algunas misiones las tendremos que acometer en solitario, la gran mayoría de ellas las podremos afrontar junto a otros dos compañeros que actuan – en principio– de forma independiente tratando de ayudarnos. Sin embargo, no sólo podremos elegir quién queremos que nos acompañe en cada misión –de entre una lista de seis–, sino que además como líderes del escuadrón estaremos capacitados –mediante una serie de atajos de teclado– para poder ordenar a los miembros del equipo que acometan ciertas acciones, como que se reagrupen, lancen ataques o defiendan una posición cuando así nos interese.

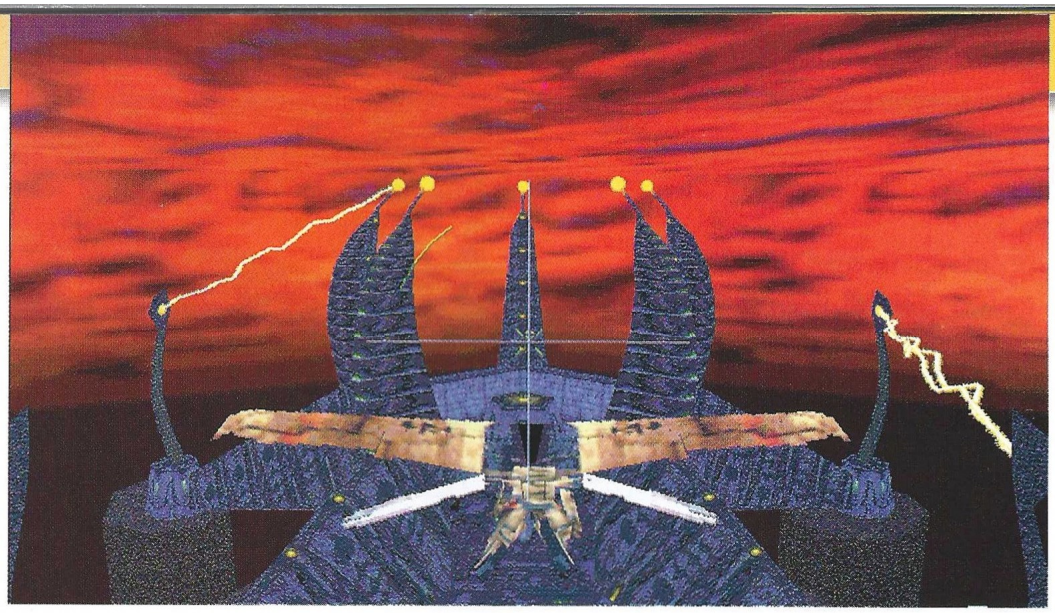
Esto, que podría equivaler a lo que nos ofrecen títulos como Jagged Alliance o incluso el propio Commandos, queda un tanto desvirtuado pues nuestra capacidad de control del grupo es muy limitada, y no nos permite acometer verdaderas estrategias planificadas de ataque. Incluso se producen circunstancias frustrantes como puede ser el hecho de que si encontramos un reparador de blindaje o munición extra y nosotros no los necesitamos, tampoco se los podremos ceder a nuestros compañeros, incluso aunque se encuentren en situación crítica. Por si fuera poco, ellos tampoco los recogen por si mismos, así que su vida dura directamente lo que dura su blindaje.

Ayudas... o no tanto

Para afrontar las misiones con mayores garantías nos podremos equipar con una serie de complementos de ataque y defensa que, igualmente podremos escoger nosotros mismos de entre los que se nos ofrecen. El armamento es, a ese nivel, el más variado de todos los posibles parámetros ajustables del juego, pues existe una variada



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 16Mb de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, (tarjeta aceleradora 3D y Force Feedback opcionales)
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Singletrac Studios/ Microsoft
Distribuidor: Erbe



gama de equipamiento que podemos utilizar, si bien como máximo podemos equiparnos con seis armas diferentes y tan sólo con un uniforme de combate.

Sin embargo, la ayuda principal para nuestras misiones se supone que debería ser el "jetpack", que nos dota de una movilidad realmente notable, pero lo cierto es que este ingenio (al igual que una especie de planeador disponible en ciertas misiones) acaba por convertirse en un arma de doble filo, ya que resulta enormemente difícil hacerse con su control; lo peor del caso es que nada más empezar el juego se nos coloca en la tesitura de tener que superar una misión destinada precisamente a convertirnos en auténticos virtuosos en el manejo de este "aparatito" que en ciertos momentos (en especial cuando tratemos de aterrizar en pequeñas superficies), llegará a desquiciarnos. El colmo, con todo, lo pone el hecho de que el "jetpack" no puede ser utilizado ininterrumpidamente: una pequeña barra indicadora irá descendiendo a medida que lo usemos, y cada cierto tiempo tendremos que detenernos para que se reponga. Total, que en algunos momentos el susodicho "jetpack" acaba por convertirse en la peor de nuestras pesadillas más que en una ayuda.

Misiones plausibles

Como ya adelantábamos al principio, el punto fuerte de Outwars es sin duda el excelente diseño de sus misiones, y no sólo desde el punto de vista estético, sino evaluando el reto intrínseco que proponen y lo bien que se integran y desarrollan el argumento del juego. Recorrer gigantescas naves espaciales con laberínticos mapeados, proteger la marcha de vehículos frente a los ataques del enemigo, cubrir a destacamentos terráqueos mientras acometen acciones de sabotaje y una variada lista de arriesgadas tareas forman parte del elenco de objetivos que se nos propondrán a lo largo del juego en el modo para un solo jugador, si bien existen las consabidas opciones de modo multijugador que tampoco están nada mal. Como tampoco lo está en líneas generales la calidad técnica del juego con movimientos fluidos (en especial si poseemos una tarjeta aceleradora) y gráficos vistosos –que no preciosistas–.

En el apartado de aspectos negativos cabe resaltar que la inteligencia artificial de los enemigos es en muchos casos bastante discreta, que el juego no está exento al 100% de pequeños "bugs", y que aunque podamos apañarnos con un mínimo de unas diez teclas para controlar el juego, en realidad el número de controles operativos no dista demasiado del de algunos simuladores de vuelo.

Como líderes del escuadrón estaremos capacitados para poder ordenar a los miembros del equipo que acometan ciertas acciones

El truco es...

En las últimas páginas de este mismo número encontrarás algunos "cheats" que te facilitarán enormemente la vida. Trata en cualquier caso de recorrer hasta el último centímetro de cada mapa, pues suele haber abundantes suministros repartidos a lo largo y ancho de los diferentes niveles.

Calificación

Outwars

Pros: Con diferencia lo mejor de Outwars es el excelente diseño de sus niveles, que deparan al jugador una trepidante sobredosis de acción sin respiro.

Contras: La idea del combate en equipo está poco aprovechada, y el manejo del "jetpack" se convierte en algunas misiones en un auténtico tormento. Ni los textos ni las voces del juego han sido traducidas al castellano.

Carreras de altos vuelos

Plane Crazy

Con los últimos avances aeronáuticos, la velocidad y la tecnología han ganado la batalla al arte de volar. No obstante, aún sobrevive un último reducto lleno de posibilidades extraordinarias, una tierra de Utopía en donde el hombre domina a la máquina, la somete y extrae de ella espectáculos tan imposibles...

La celebración de una atípica carrera te llevará a conocer los parajes más exóticos y arriesgados a través de los cuales hayas competido jamás. Cualquier cosa es válida si conduce a la victoria, y teniendo en cuenta los vehículos con los cuales se compite, no sólo habrás de vigilar los flancos, el frente o la cola, sino también las partes superior e inferior de tu aparato: nunca se sabe desde dónde vendrán los golpes. Y es que competir con aviones, a toda velocidad y salvando obstáculos dignos de la separación misma entre el cielo y el infierno, acaba con la paciencia –y muchas veces con la crisma– de cualquiera.

Calentando motores

El sistema de menús es bastante rápido e intuitivo en Plane Crazy, llegando en pocos minutos a conseguir una configuración del juego a la carta, sin apenas esfuerzo. No obstante son muchas las posibilidades que se te ofrecen. El primer paso será elegir un aparato a los mandos del cual te sientas cómodo o cómoda. Entonces podrás decorarlo y plasmar tu impronta personal en él. Enseguida deberás elegir el nivel de dificultad y el tipo de carrera en la cual vas a competir, pudiendo incluso acceder al modo fantasma, para intentar mejorar tus tiempos en un circuito que incluye selvas exuberantes, ciudades perdidas, túneles giratorios en el corazón mismo de las montañas; y hasta ríos de lava que ponen las cosas un poco más negras de lo que las tienes ya de por si cuando comienzas a jugar.

Tardarás un tiempo en dominar los controles, pero es normal que al principio no des una, por dos razones: la primera es que el juego intrínsecamente es difícil, y la segunda, que lo atípico del mismo –no todos los días se controlan aviones para disputar una carrera–, hace que las cosas sean menos familiares que de costumbre, salvo para las personas que gusten de los simuladores de vuelo, cuyo número no es precisamente mayoritario dentro de la globalidad de aficionados a los juegos de PC.

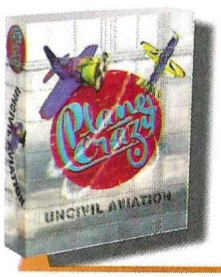
El vuelo

A lo largo de los circuitos, encontrarás indicadores que irán mostrando los lugares por donde discurre la carrera. Son visibles y se encuentran en lugares apropiados. Otro elemento omnipresente en los paisajes, serán unas raras "farolas" con luz-plasma. Esas luces otorgan a quienes pasan por debajo de ellas con sus aparatos, poderes especiales, como pueden ser mayor velocidad por unos instantes, munición, o incluso disparos serpenteantes para llevar a cabo las más disparatadas agresiones contra los pilotos que se encuentran por delante de ti con sus aeronaves. Esas descargas también te llegarán de vez en cuando y sufrirás en tus propias carnes las consecuencias de las mismas.

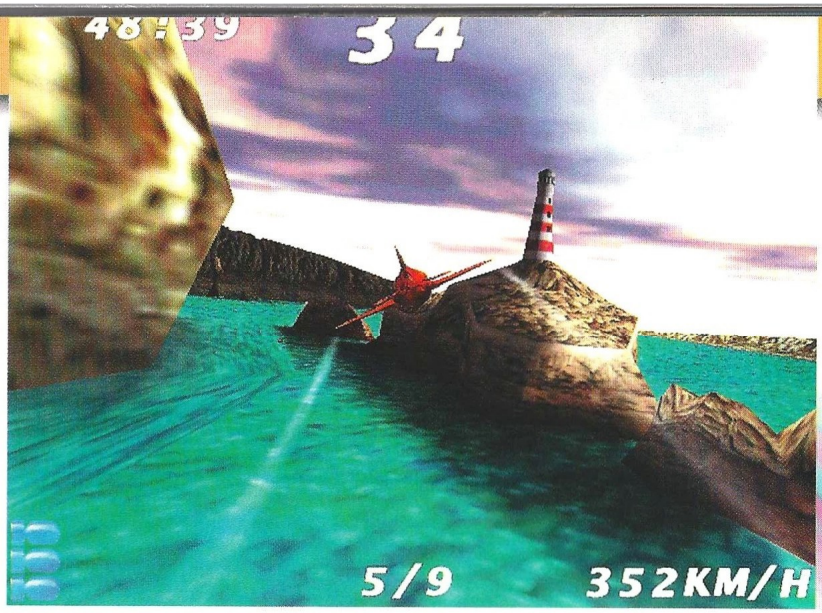
Otras dificultades a la hora de jugar las encarnan los elementos pasivos de los decorados: túneles rotativos, ríos de l ava que no podrás rozar siquiera, mecanismos ocultos en ciudades perdidas, bifurcaciones en el camino, puentes, chimeneas, rachas de viento que desequilibran el aparato, gigantescos aparatos de ventilación en salas con salidas estrechas y bajas, cloacas de pasillos estrechos... es que si enumeramos todo aquello que ha desfilado por nuestros ojos desde que comenzamos a jugar, no acabaríamos nunca.

Los "circuitos"

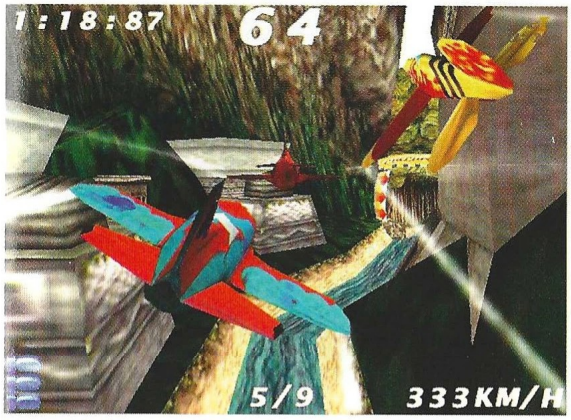
El juego "sólo" consiste en mantener tu avión a salvo de estos obs-

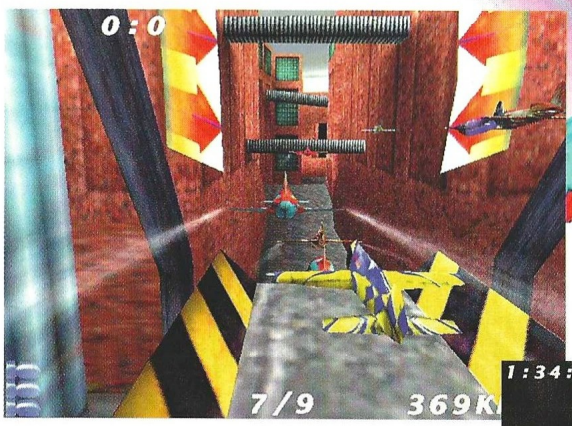


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 16 Mb de RAM, 35Mb de disco duro, Windows 95, tarjeta gráfica aceleradora recomendada, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Europress
Distribuidor: Arcadia



Dispondrás de muchos, extensos, difíciles y endemoniados trazados con gráficos de alta calidad por donde discurrirán las carreras



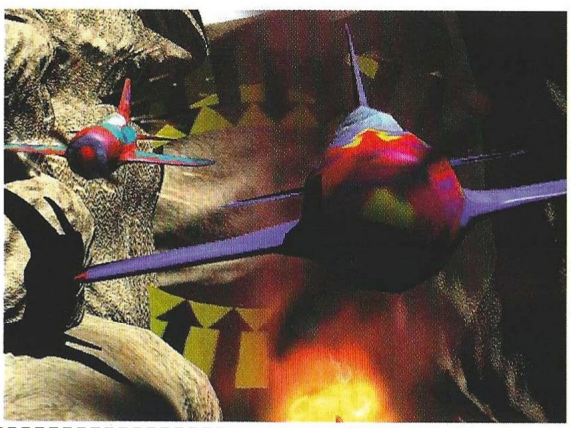


táculos y pilotarlo a toda velocidad para llegar el primero a la meta. Dependiendo de la posición en que llegues, dispondrás del premio establecido previamente y –acumulando mucho dinero–, irás reforzando tu aparato y modernizándolo a medida que avances en las diferentes carreras. Casi siempre ha sido un problema la poca y triste oferta de circuitos en algunos juegos basados en la competición con aparatos. No es éste el caso, ya que dispondrás de muchos, extensos, difíciles y endemoniados trazados con gráficos de gran calidad, por donde discurrirán las competiciones. Y si quieres llegar al clímax, el modo multijugador ofrece la posibilidad de machacar a ciertos... indeseables, haciendo que –nunca mejor dicho–, muerdan el polvo.

Y es que no hay cosa más humillante que ser derribado y tener que esperar la reentrada del avión otra vez en carrera, mientras los demás pasan sobre tu cabeza alejándose a toda velocidad.

El truco es...

Procura pasar por las luces de plasma, porque ellas te darán poderes especiales como velocidad turbo, muy necesaria en ocasiones. Cuando llegues a la zona de las chimeneas metálicas en Dockland Dive procura volar alto al menos en las primeras incursiones. En el vuelo del avión fantasma, cuando tengas que atravesar la cascada, deberás tener en cuenta que la carrera discurre por tramos de túnel en la roca, que no paran de girar, y es muy fácil desorientarse.



Calificación

Plane Crazy

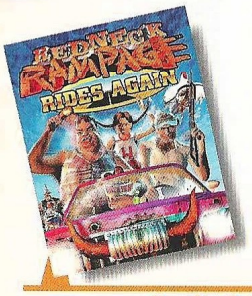
Pros: Se trata de un novedoso mundo de carreras en un ambiente que ofrece una dimensión añadida a las que ya estamos acostumbrados: la altura. No sólo los gráficos evocan con una precisión temeraria la realidad, sino que el comportamiento de los aparatos, la subraya. El sencillísimo interfaz, y el alto grado de jugabilidad y adicción que ofrece, hacen de Plane Crazy una presa muy cotizada de cara al próximo verano.

Contras: El grado de dificultad en determinados tramos de todos y cada uno de los circuitos es muy elevado. La precisión a la hora de recoger habilidades en los puestos de plasma incandescente raya el fanatismo. El uso de la tarjeta aceleradora se impone.

El elogio de la locura

Redneck Rampage Rides Again

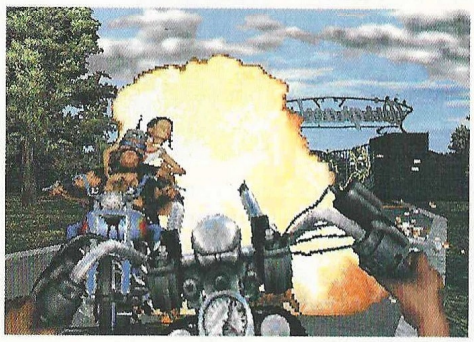
¡El genuino sabor a chorizo y cebolla de la América profunda vuelve a resonar entre los desfiladeros del Colorado!. Por supuesto, encamado en los viscosos eructos de una panda de terrestres donados por marcianos.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16 Mb de RAM, 150 Mb de disco duro, Windows 95 o MS-DOS 5.0, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De1a 6
Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

En el mismo estilo que su predecesor, con algunos cambios obligados por los casi doce meses transcurridos entre la primera parte y ésta que analizamos; la segunda entrega de Redneck Rampage aparece aún más "sexy", si cabe, que la primera, ofreciendo más mutilaciones, algún personaje nuevo que comparte cartelera con muchos antiguos, catorce niveles de juego y acción, y carnaza a destrozar desde barcas y motos como excusa para usar el sorprendente arsenal de que dispones en este juego 3D en donde debes disparar a casi todo. ¿Los enemigos? Tan inusuales como siempre. ¿O acaso estás familiarizado con el estudio de los cangurociervos con aspecto de conejo o de las ranas asesinas de los pantanos?

Motoristas, paletos, animadoras y efectos sonoros bastante obscenos, te ayudarán a entrar en calor para poder hacer frente a los niveles más difíciles de un juego que no es nada fácil. Disfrutarás de las opciones de costumbre –elección de armas y ajustes técnicos–, con el mapa del terreno y multitud dc lugares ocultos para descubrir. La obligación de tener que estar casi constantemente grabando las partidas para superar los retos, resulta un tanto molesta y los certeros ataques de tus enemigos, lograrán sacarte de quicio. No obstante, éste título, no defraudará a sus incondicionales porque la calidad sigue siendo prácticamente la misma.



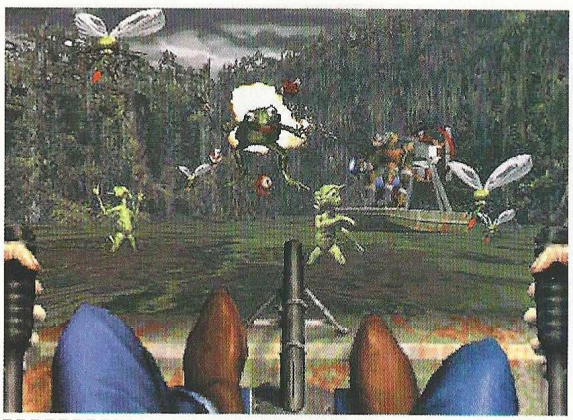
El truco es...

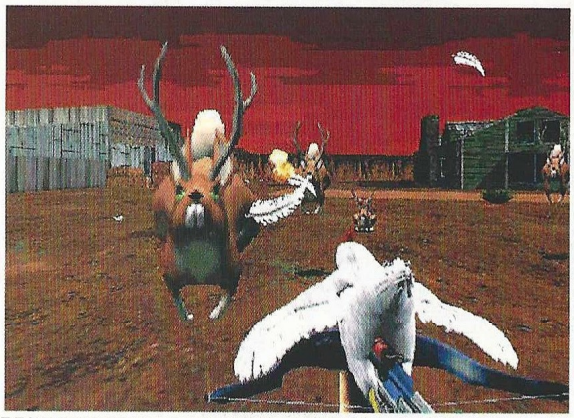
Cuando comiences a jugar y superes la pequeña meseta en donde se encuentran los dos "cantautores", a su izquierda encontrarás una llave. Deberás usarla al final del pequeño cañón geológico, para acceder al Área 61 desde la puerta de persiana que se encuentra en la roca, a la derecha de la entrada principal. Pulsa el interruptor y entrarás en la base.

Calificación

Redneck Rampage Rides Again

Pros: Calidad gráfica mejorada con respecto a su predecesor. Niveles más dinámicos y retos novedosos en los mismos. Disparar desde los transportes es algo genial.
Contras: Muy parecido a la primera parte en cuanto a personajes y gags, con zonas de los decorados que se alejan del original diseño anterior, acortando distancias entre Redneck y los típicos "Dooms".





No esperes al invierno para sacar tu tabla...

SNOW WAVE AVALANCHE

aceleración 3D TOTAL

Incluye banda sonora con los mejores temas de MATAMALA

Aleluia Records

POWERED BY matrox

nVIDIA

S3

TELÉFONO DISTRIBUIDORES
(91) 304 06 22 • EXT. 137

Vive el SnowBoard extremo

HAMMER SPORTS

HAMMER Technologies

HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

TODAS LAS MARCAS Y LOGOTIPOS SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS

La infantería ligera

Spec Ops
Ranger Assault

Preparados para la inserción en lo más profundo del territorio enemigo, los U.S. Rangers de las Fuerzas Especiales, son la infantería ligera mejor preparada del mundo. Su cometido: defender la libertad en cualquier lugar del mundo.

Spec Ops nos ofrece la oportunidad de meternos dentro de un equipo operativo de combate. No sólo podremos operar en una cantidad de marcos naturales y situaciones diferentes, sino que también utilizaremos un variado arsenal que cambiaremos dependiendo de cada una de las misiones que tengamos que resolver.

Realismo

El realismo está fuera de toda duda, desde el traje de faena que podemos observar con todo detenimiento, hasta la apariencia de las armas. Es de resaltar que los cambios no son puramente estéticos, sino que se efectúan a todos los niveles, es decir, si en la lucha contra un pelotón de soldados rusos, recogemos un AK-74, observaremos que la apariencia física cambia, escucharemos el tableteo característico de ese fusil de asalto, muy diferente del M4 y notaremos el comportamiento distinto de esa arma en nuestras manos. En el combate es también donde el realismo impera, los soldados enemigos no caen abatidos mecánicamente y de una forma parecida, sino que cada soldado herido o muerto actúa según la herida recibida en combate dotando al juego de una atmósfera realista y dramática.

Objetivo del juego

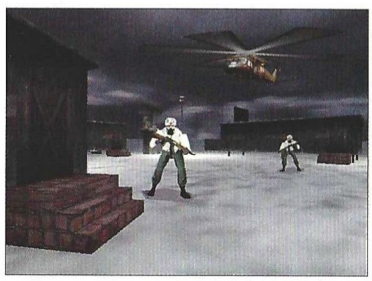
Cada comando está formado por dos hombres, la configuración básica es decidida por el jugador, en base a la misión que deban realizar. Los equipos pueden formarse en variadas estructuras, pero lo que cambia es el equipamiento con el que tienen que afrontar la misión. Para ello dispondremos de, además de todo el armamento enemigo que podamos capturar, de miras telescópicas, sensores de movimiento, GPS, infrarrojos, visión nocturna, y un largo etc, que deleitará a todos los aficionados a la guerra moderna y a las acciones de comando.

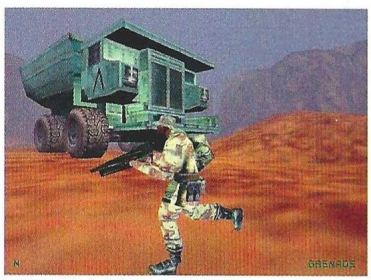
El control se establece por una conjunción entre el teclado, a fin de poder cambiar de arma, vistas, etc, y el ratón, que ayuda a encarar el movimiento y a afinar la puntería, cosa que se agradece bastante. Con todo, los atajos de teclado funcionan muy bien y no se hacen pesados una vez que memorizamos brevemente las teclas más importantes, por lo que podemos decir que el control del programa es sencillo, radicando la dificultad en las propias acciones del juego y no en su manejo.

Escenarios

Son muy variados y la calidad de misiones a realizar dentro de ellos son realmente impresionantes, desde volar un campamento, recoger material electrónico de alta precisión en un bombardero Stealth a rescatar de manos del mundo Islámico a un senador, son innumerables horas las que pasaremos frente a nuestro ordenador , intentando alcanzar unos objetivos muy difíciles y en un tiempo muy escaso. Las fuerzas a las que nos enfrentaremos también serán muy variadas, desde los "Spetsnav" soviéticos, pasando por tropas de élite coreanas, fanáticos árabes y guerrilleros pagados por los narcotraficantes.

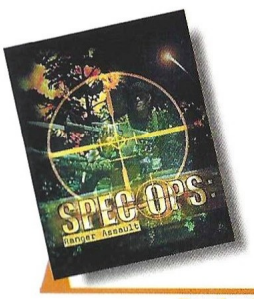
Los escenarios naturales son impresionantes y, por supuesto, también cambian mucho, pudiendo observar escenarios nocturnos, en la jungla, desierto o nieve apreciando en ellos cambios como lluvia, viento, nieve, etc. Os podemos asegurar que es lo más parecido a estar allí.



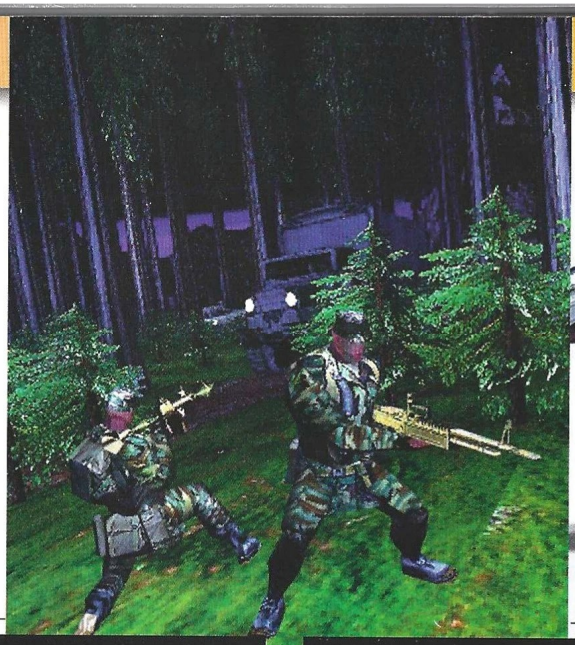


Valoración final

Ha sido muy difícil decidir si este programa pertenece a la acción, estrategia o a la simulación, puesto que pertenece a todos y a cada uno de ellos. Indiscutiblemente la acción se lleva el premio, pero Spec Ops es un programa que introduce unos componentes estratégicos muy grandes, puesto que las misiones hay que planificarlas al dedillo para que salgan adelante y decidir desde el equipo hasta la aproximación. Por último, su parte de simulación es impresionante, porque hasta el momento (y quitando aquel famoso programa para el Commodore 64 de los comienzos de Mi-



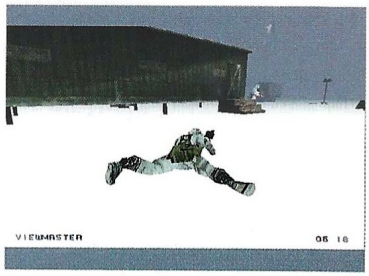
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166,16MB RAM, SVGA, Windows 95, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Ripcord Games/ Zombie
Distribuidor: Erbe



Las fuerzas a las que nos enfrentaremos serán muy variadas: "Spetsnav" soviéticos, fanáticos árabes, tropas de élite coreanas...

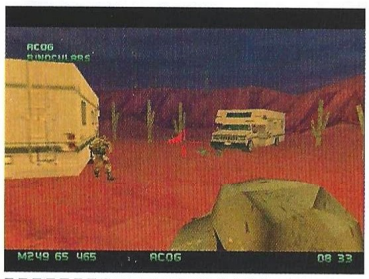
El truco es...

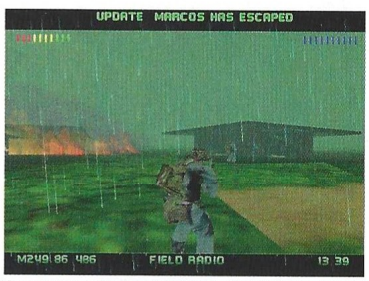
Utilizar siempre la visión de francotirador, pues es donde más fácilmente podemos abatir al enemigo. Recoger las armas y pertrechos de los cadáveres es obligatorio a fin de poder disponer de munición, pero cuidado con perder el tiempo en exceso. En los combates deberemos estar cuerpo a tierra y nuestra mejor ocasión para disparar será cuando el enemigo cargue contra nosotros.

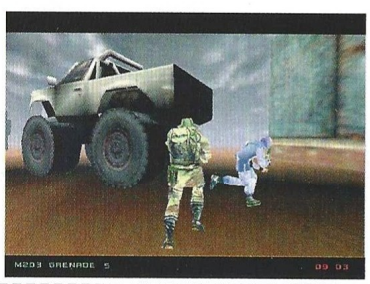


croprose, el "Airborne Ranger") no había nada tan parecido a simular las misiones de las fuerzas especiales.

Es un programa que sorprende por su fácil manejo y la adicción que crea, puesto que los minutos se pasan como por arte de magia. Si queréis sentiros como un auténtico "Ranger" americano, éste es vuestro programa.







Calificación

Spec Ops Ranger Assault

Pros: Excelentes gráficos, sobre todo con la opción de 3DFX, impresionantes sonidos, y un realismo fuera de toda duda. La acción es la tónica general del juego y los escenarios sumamente estudiados y complejos. Una auténtica joya.

Contras: Excesiva dificultad, incluso en niveles bajos en las misiones, el factor tiempo llega a ser agobiante. No es posible el juego por Internet o red.

Técnicamente impecable

Forsaken

Los largos proyectos suelen desembocar en grandes éxitos o estrepitosos fracasos. Después de más de dos años en desarrollo, Forsaken está listo para intentar convertirse en el juego de acción por excelencia de la temporada estival.

Aquellos que recuerden Descent y Descent II verán en Forsaken un fulgurante clon de alta tecnología que, sin restar ni añadir nada a los títulos que ganaran prestigio para Interplay en su día, alcanza unas elevadas cotas de velocidad jamás vistas en otro juego.

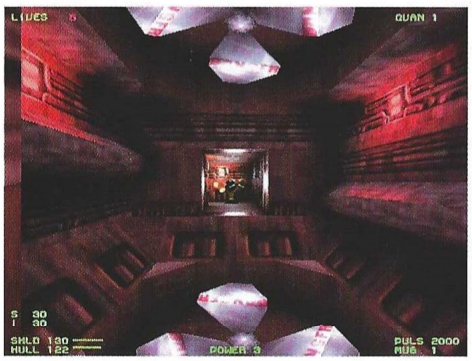
Un terrible cataclismo producido por los experimentos de unos científicos ha devastado el sistema Terran. Víctimas del continuo saqueo, los restos de las numerosas estructuras ahora sólo pobladas por los sistemas automáticos de defensa, son en su mayoría una gigantesca trampa mortal para quien se atreva a entrar en ellos. Cualquier escenario será bueno para los carroñeros: desde el espacio profundo a las profundidades abisales, pasando por volcanes, redes de metro y complejos de investigación biológica.

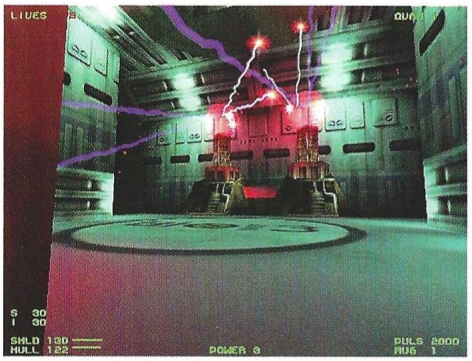
En la cumbre

Forsaken es un arcade en toda la extensión del término, y no quiere ser nada más. Su oferta está compuesta por poco más de una veintena de variados niveles de enrevesado diseño, una calidad gráfica absolutamente espectacular y una concentración de acción que supera las previsiones más generosas. Todo ello aderezado con una banda sonora trepidante y unos efectos de sonido ensordecedores. La opción multijugador satisfará a los más exigentes, y la libertad de movimiento tiene escasos precedentes.

El jugador tomará los mandos de un vehículo y se adentrará en una cadena de niveles cuya filosofía es, en general, sorprender y pillar desprevenido al incauto, tratando de evitar por todos los medios que pueda terminarse un solo nivel de un tirón. Esto se logra con una gran cantidad de enemigos y trampas, oscuros corredores, laberínticos pasillos y salidas ocultas. Por añadidura, el movimiento libre en 360º agrega una complicación adicional que a muchos desconcertará.

Transparencias, explosiones, efectos de luz coloreada, texturas de todos los colores, modelos 3D perfectos y una simulación física aceptable dentro de un mare magnum de elementos 3D con todo el espectáculo que conlleva el estar apoyados por las tarjetas 3Dfx –el juego también funciona sin ellas, aunque evidentemente, se pierden cosas por el camino– son la principal insignia de Forsaken, cuyo punto fuerte es un furioso nivel de acción.

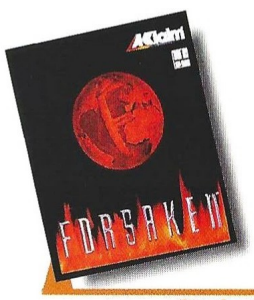




Centrifugado interactivo

Es prácticamente imposible encontrarle flaquezas técnicas o de jugabilidad al producto, siempre y cuando se posea un estómago de hierro y un sentido del equilibrio formidable capaz de soportar los más salvajes desafíos. ¿Por qué? La velocidad es tal y la recreación del espacio 3D tan real, que simplemente marean. En serio, es como meterse en una lavadora y poner el programa de centrifugado para salir sin saber dónde estás y con una exacerbada sensación de mal cuerpo. Por supuesto esto no tiene porqué pasarle a todo el mundo, y quizá se trate simplemente de un extraño virus que nos ha afectado a todos los que hemos probado Forsaken en la redacción.

En realidad, es la primera vez que hemos deseado que un juego tuviera la opción de disminuir el número de imágenes por

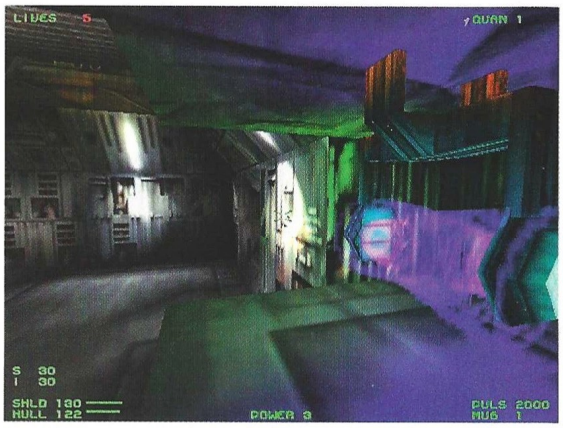


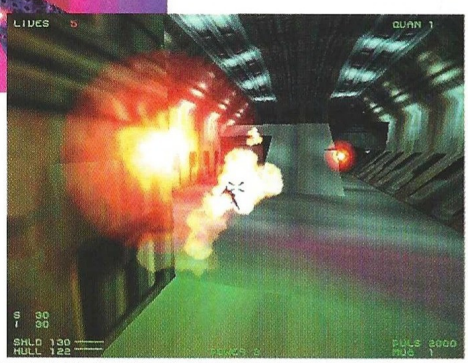
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 120, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: 1-16
Editor: Probe Entertainment/ Acclaim
Distribuidor: New Software Center

El movimiento libre en 360° agrega una complicación adicional que a muchos desconcertará

segundo de la animación, pero como decíamos, no todo el mundo tiene que ser susceptible de sufrir estos efectos secundarios.

A pesar de todo, el juego gustará seguramente a todos los aficionados a la acción, que incluso en el nivel fácil encontrarán un reto bastante aceptable con el que descargar todos sus excedentes de adrenalina, posibilidad que aumenta en multijugador con 22 niveles –los mismos que se incluyen en el modo para un solo jugador–. Con suerte, Acclaim logrará con este título hacer su agosto en primavera, como ya anunciábamos hace unos meses. Desde luego cuenta con un gran juego cuya calidad técnica no puede ser puesta en duda, y cuyo nivel de acción encantará a todos los "Quake-maníacos" y demás locos de la velocidad y las fuertes emociones, que con suerte podrán enfrentarse en multitudinarios retos multijugador.





El truco es...

Es normal que te "aceleres" cuando estés atravesando los distintos pasillos y, con las prisas, no te fijes en las cosas que puede haber en el suelo. Algunas son inofensivas, pero otras –difíciles de diferenciar de las primeras–, son minas.

Abstrayéndonos de los efectos secundarios que nos ha producido el juego –lo que ha costado varias horas–, y mirando sus cualidades con la cabeza y el estómago despejados, hemos de reconocer que pese a todo Forsaken no sólo no es un mal juego, sino que está muy bien para todos aquellos que disfruten del arcade puro. Excluido queda por tanto de la valoración final el impepinable mareo, y si dispones de Internet y quieres comprobar lo que te decimos antes de comprar el juego, echa un vistazo a www.forsaken.com/forsaken, donde encontrarás entre otras cosas, una demo jugable.

Calificación

Forsaken

Pros: Forsaken es toda una demostración de virtuosismo técnico y espectáculo visual. El nivel de acción está a la altura de los más adictivos arcades.

Contras: Aunque habitualmente la velocidad es digna de elogio, en este caso se han pasado. Jugar demasiado tiempo a Forsaken es peor que subir mil veces a la montaña rusa más gigantesca en un mismo día.

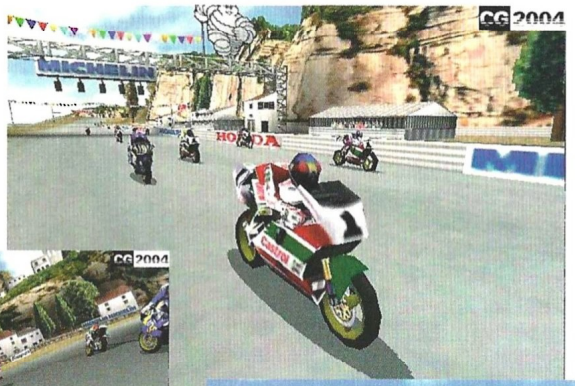
Volando sobre el asfalto

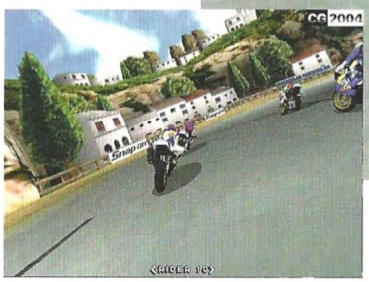
Castrol Honda Superbike World Champions

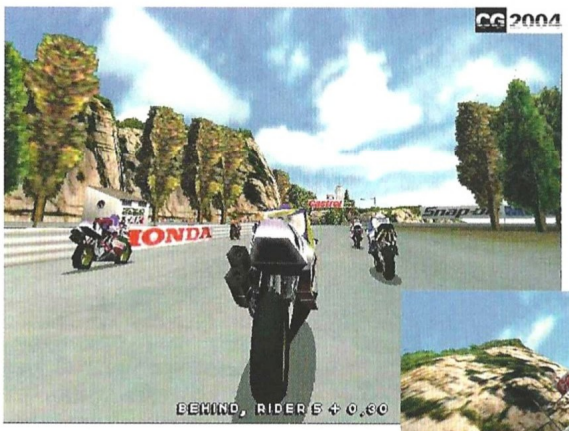
En la dureza de la competición y el difícil trazado de los circuitos se esconde la voluntad de la victoria por cada vuelta que efectúes con éxito. Así, la meta ya no será llegar, sino llegar hasta los laureles...

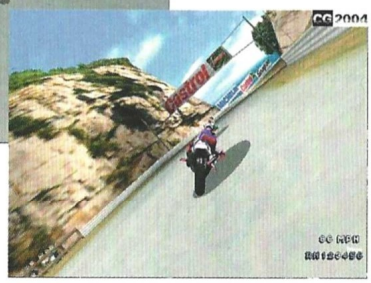
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 35 Mb de disco duro, Windows 95, tarjeta gráfica aceleradora recomendada, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Castrol Honda/IE
Distribuidor: Proein

Al menos por una vez no podremos quejarnos acerca de la cantidad de circuitos que contempla el juego: diez. Ubicados en los lugares más variados –campo, pistas y ciudad–; el trazado de los mismos es tan notable que necesitarás varias vueltas de calentamiento para hacerte con las pistas a los mandos de tu máquina. Muchas opciones a la hora de elegir la configuración de cada carrera, tales como la dificultad, el modo de juego –campeonato, entrenamiento y práctica–, y hasta si deseas la pantalla partida para jugar un mano a mano; no ocultan sin embargo, la carencia de otros elementos que atañen más a la calidad del motor del programa que a su "cara al público". Existen múltiples vistas de cámara, pero echamos de menos un juego dirigido desde la parte posterior de la moto, en tercera persona. Túneles, chicanes, puentes peraltados, efectos climáticos, derrapes y hasta una secuencia nocturna de conducción, serán la sal que añada algo de sustancia al juego. ¿El problema? Cuando comienzas a manejar las motos, notarás la falta del verdadero brío de la Honda que se supone pilotas.









En definitiva: que aunque en cuanto a aspecto y prestaciones en general, en principio, no está mal del todo; se deja notar la ausencia del cincel, quedando el juego a falta de una buena calidad definitiva. Sin tarjeta aceleradora, no merece la pena. Sólo aconsejable para principiantes, no lo será tanto para quienes hayan probado Motor Racer o Redline Racer, por quienes se siente superado con creces.

El truco es...

Cuando cambies el sentido de la marcha por accidente, será bastante difícil darle la vuelta a la moto sobre todo cuando corres por circuitos urbanos, dado lo estrecho de las calles. Para hacerlo no tendrás más remedio que acelerar y girar bruscamente de modo que la moto, a causa del fuerte impacto quede orientada en el sentido correcto.

Calificación

Castrol Honda Superbike World Champions

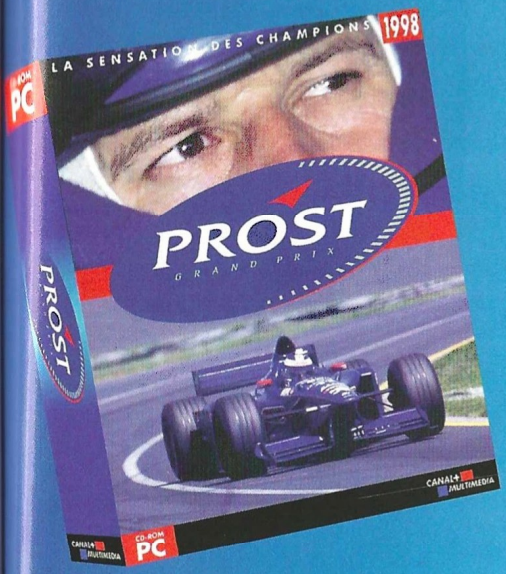
200

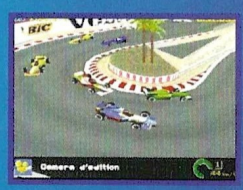
Pros: Muchos circuitos a elegir y gran cantidad de opciones en el menú para configurar tu máquina como quieras.
Contras: El aspecto visual es mediocre y el comportamiento de las motos no se corresponde con la suavidad que ofrecen en la realidad. Los efectos de sonido son algo escasos y necesitarás tarjeta aceleradora aún en la más baja resolución.

¡Entra en la competición!

PROST GRAND PRIX 98

Probablemente el mejor simulador de carreras de todos los tiempos".





Un juego 100% adrenalina y accesible para todos.

Una calidad de imagen y de sonido excepcionales.

Condiciones de carrera ultrarrealistas.

Modo multi-jugador en red que permite hasta 4 participantes.

La mayor diversidad de modos y opciones de juego.

9 cámaras y ángulos de vista diferentes e inéditos.

CD-ROM PC

Distribuido por: INFOGRAMES IBERICA

EN RED HASTA 4 JUGADORES

CANAL+ MULTIMEDIA

Futuro perfecto

Motorhead

En un futuro cercano, en donde la precisión al conducir, aumentará las prestaciones de tu máquina, la pérdida de una décima de segundo puede ser vital para alcanzar la victoria. . . . Y si no lo crees, prueba los retos propuestos en este juego. Tus ideas sobre carreras y velocidad sufrirán un vuelco repentino. . .

Nunca sabemos dónde nos aguarda una sorpresa, pues en ese caso no sería tal. Sin embargo, esta vez Gremlin ha sabido cómo hacerlo para dejarnos a todos boquiabiertos con su última producción en juegos de carreras de coches. Como es natural, a partir de este momento, hablaremos del juego tal y como puede verse en su más alta configuración. Que nadie se asuste cuando lo vea correr bajo los requisitos mínimos, porque no tiene nada que ver una cosa con otra. Aclarado este punto, intentaremos contar con palabras las maravillas a las que podréis asistir desde el momento en que tengáis luz verde.

Menús y opciones

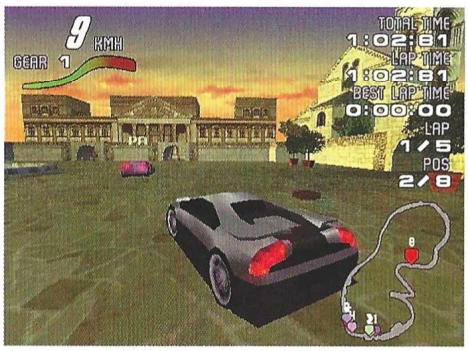
Ya desde un principio, se advierte un dinamismo inusual cuando empiezas a explorar el menú: rápido, preciso y fácil de manejar; no tendréis problemas a la hora de configurar la carrera. Al comienzo, en el campeonato, sólo serán accesibles unos pocos coches y circuitos, y a medida que vayáis escalando puestos en la clasificación, se os dará la oportunidad de disfrutar hasta de seis circuitos y nueve modelos de coche diferentes, cada uno con distintas características como por ejemplo las relacionadas con la aceleración o la velocidad de crucero entre otras. Si, por el contrario, queréis ver todas las posibilidades del programa, os aconsejamos que escojáis la carrera individual, que permite el acceso a todos los coches y circuitos... una vez que los hayáis superado previamente, claro está.

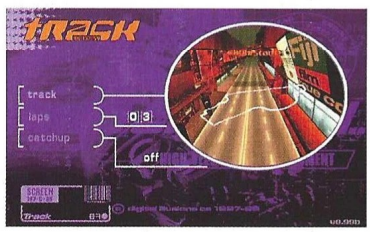
Coches

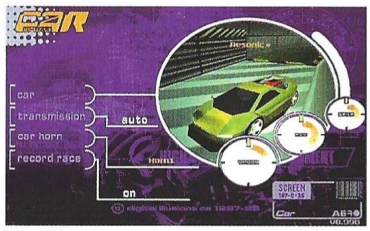
La forma más increíble de sacar todo el partido posible a la variedad de coches de que dispondréis en el juego, será con la carrera individual o la contrareloj. De esta forma podréis acomodar las características de los trazados de los diferentes circuitos a las distintas prestaciones de los vehículos, posibilidad que se ve muy limitada al principio del juego. Como viene siendo habitual, las diferentes vistas de que dispondréis a la hora de llevar a cabo vuestras hazañas automovilísticas, serán: un juego en tercera persona con vistas desde la parte trasera del vehículo, en primera persona sin estorbos, u otras de mayor dificultad a la hora de competir, como puede ser el hecho de continuar compitiendo a través de las diferentes cámaras de seguimiento repartidas a lo largo de las pistas.

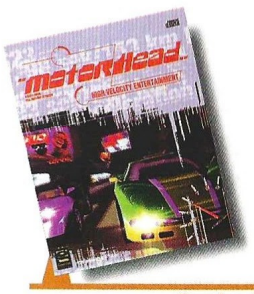
La pantalla de juego

Podréis ajustar el alcance del horizonte visible para estar prevenidos ante eventualidades tales como curvas traidoras u otros menesteres desagradables, además de disfrutar la visualización de informaciones tales como la velocidad, marcha en la que conduces, un plano de la pista con las posiciones de los distintos coches en la carrera y los tiempos alcanzados por los corredores. No obstante casi ninguna de estas informaciones serán de vuestro interés, salvo en puntuales ocasiones, porque estaréis totalmente absortos en la magnificencia de





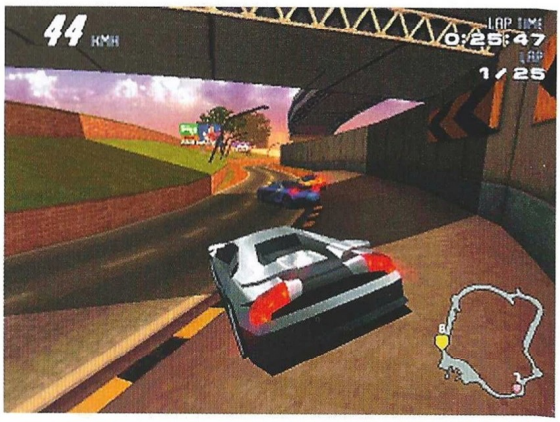


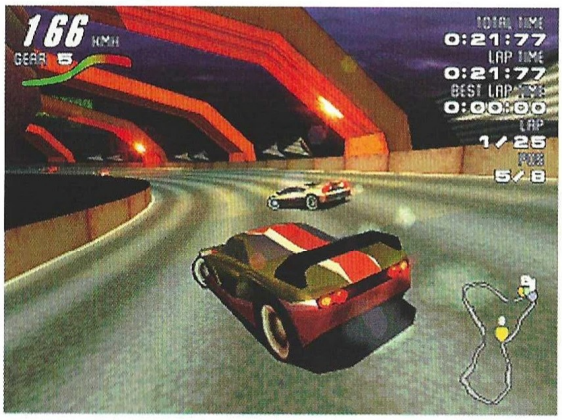


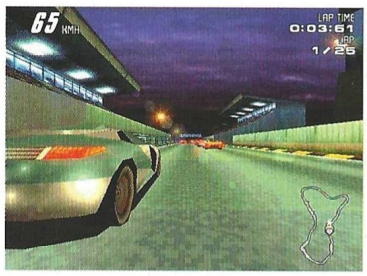
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, 16 Mb de RAM, 100 Mb de disco duro, Windows 95, CD-ROM 4x, Tarjeta gráfica aceleradora recomendada, ratón
Tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 - 8
Editor: Gremlin/Digital Illusions
Distribuidor: Arcadia

Se nos dará la oportunidad de disfrutar hasta de seis circuitos y nueve modelos de coche diferentes

los gráficos, y enganchados por la dificultad intrínseca del juego y los retos que supone cada uno de los circuitos. Todo es tan equilibrado, el juego en su totalidad está tan sumamente bien hecho, que a veces, más que conducir un coche por la pista, os parecerá que estáis deslizando formas a través de un denso fluido como puede ser el aceite. Los







juegos de luces y sombras, la casi inexistente neblina que disipa la luz entorno a los faros traseros o delanteros de los coches, los elementos arquitectónicos pasando a tu lado a toda velocidad... ¡insuperable!

Por último, tan sólo resaltar que Motorhead dispone de una opción multijugador que permite conectarse a un total de hasta ocho jugadores, cada uno en su propio ordenador a través de IPX, TCP/IP, en serie o por módem, a la vez que deciros que si disfrutáis con el modo para un jugador, al hacerlo entre varios la emoción es mucho más impactante, porque la CPU comete pocos errores, pero el resto de los mortales pueden llegar a morder el humo que se desprenda de vuestras... frenadas.

El truco es...

No pasarás ni los dos primeros circuitos si no frenas al entrar en las curvas, o moderas tu velocidad. Esto no es un consejo, sino una obligación si quieres llevar la carrera adelante. Sabrás porqué lo decimos en cuanto tengas oportunidad de experimentar el trazado de los circuitos.

Calificación

Motorhead

Pros: Motor Head abarca en la totalidad de su esencia las apetencias de todo conductor: coches potentes, gráficos increíbles, fluidez de imágenes para aumentar la sensación de movimiento, fácil manejo de los vehículos y un sencillo interfaz. Proliferan los modelos de deportivos a conducir, –más a elegir cuanto más avanzas en la liga de carreras–, así como de circuitos: se irán sumando algunos a medida que te vayas clasificando. Por supuesto, reseñar que la relación calidad-precio es más que razonable.

Contras: Es un juego duro a la hora de intentar ganar carreras, aún estando en modo fácil los contrincantes –sobre todo si juegas contra el ordenador–, no se duermen en los laureles. No permite un fallo en la conducción y aunque esto para algunos sea un reto, obstaculizará el avance de la mayoría de los jugadores.

Terremoto cósmico

Star Trek Pinball

Aunque nos ofrezca por primera vez –salvo error u omisión– la oportunidad de que dos personas compitan entre sí en un pinball, este título poco aportará al historial de la legendaria saga galáctica.

Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 90, Windows 95 o MS-DOS 6.22, 16Mb de RAM, 15 Mb de disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

Desde las profundidades del Universo conocido, nos llega este retal de la famosa serie Star Trek, con todos los elementos originales de la misma y tres mesas disponibles: dos sencillas y una doble. "Stas Trek" mesas (perdón por el chiste fácil) ofrecen posibilidades para un jugador por turno en dos de ellas –To Boldly Go y Qapla'–, y para dos jugadores de forma simultánea en la última –Nemesis–. En cuanto a las dos primeras, podrán turnarse hasta cuatro personas pero de una en una cada vez. Rampas, saltos, maquinaria que traslada las bolas de un sitio a otro, trampas ocultas, bolas ralentizadas que actúan al mismo tiempo que la principal, y un sinfín de las características más típicas de estos juegos, serán las notas dominantes.

Tan sólo sorprende la configuración en pasillos con forma de "X", ideada para la mesa Qapla' pero la dificultad para un solo jugador es notable en ambas mesas, por lo que no se disfrutan tanto como apetece.

En definitiva, la mecánica de los tableros se resume en opciones que debes activar para –a su vez–, activar otras opciones –valga la redundancia–, que te llevarán a conseguir un objetivo final, por ejemplo: necesitarás conseguir dos veces el valor máximo de la Federación para que los blancos caigan, momento en que una bola extra será puesta en juego. En esa línea, este pinball dispone de numerosísimas combinaciones y experimentar todas ellas te llevará muchas horas de juego asegurado.

El truco es...

Debes estar atento a la pantalla de leds, en el fondo superior de las mesas, porque a veces la bola entrará en zonas en donde se te dará la posibilidad de elegir entre varias opciones. Si no tienes cuidado puedes fastidiarla pulsando el flipper que no querías y cargando en la partida con una oferta poco deseable.

Calificación

Star Trek Pinball

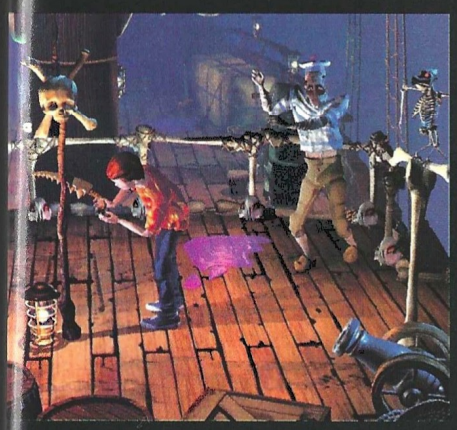
Pros: En este pinball encontrarás todos y cada uno de los elementos originales de la famosa serie de ciencia ficción: música, personajes, sonidos y decorados.
Contras: Es un pinball soso, con pocas sorpresas, difícil en las mesas para un jugador y simple en la de dos jugadores, aunque más divertida que las primeras. La fallida arquitectura del programa hace que las bolas establezcan unos parámetros de comportamiento extraños, como si dentro de las mesas se diesen fenómenos de atracción magnética sin controlar. Pocas mesas.

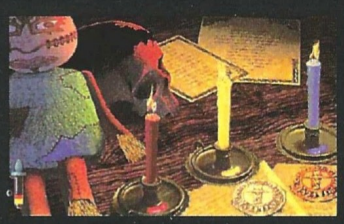
HISTORIAS DE MIEDO

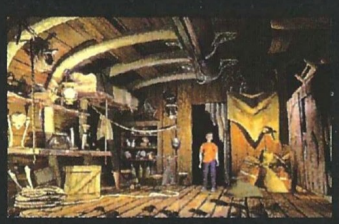
PC CD-ROM WINDOWS 95/3.X

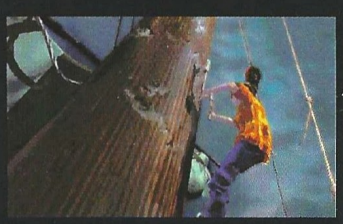
VUDU KID

PIRATAS, ZOMBIES, MUCHOS CAÑONES POR BANDA Y EL MALVADO BARÓN MORGUE... EN LA MEJOR AVENTURA GRÁFICA PARA PC CD-ROM DE LOS ÚLTIMOS MESES









INFOGRAMES

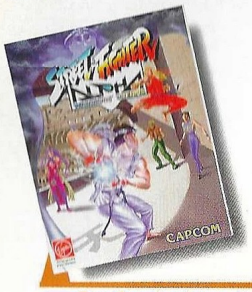
DISTRIBUYE.
ERBE SOFTWARE S.A. JUAN IGNACIO LUCA DE TENA, 15. 28027 MADRID
TEL.: 913 93 88 00 FAX: 917 42 94 49

ERBE

El principio del fin

Street Fighter Alpha

A veces, la asignatura pendiente de las grandes leyendas del mundo de los juegos es saber retirarse a tiempo, o por lo menos aplicarse aquello de "renovarse o morir..."



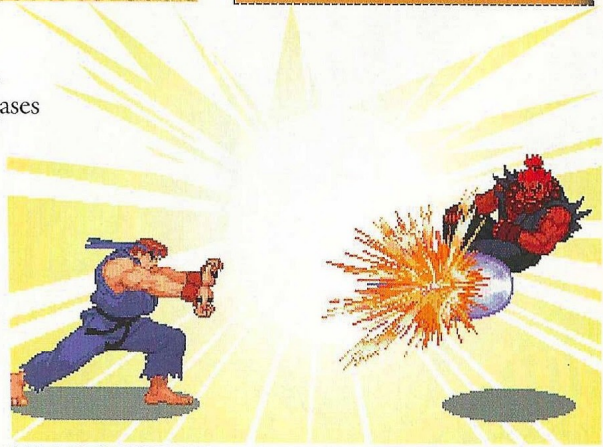
Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 5 Mb de disco duro, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin

Leer estas líneas servirá para comprender rápidamente el encabezamiento que las acompaña... Como resucitado para no sé que ocasión, desenterrado del más allá, esta primera parte de Alpha, secuela de Street Fighter con su misma filosofía de lucha, que aparece en España cuando la segunda ya se está jugando en otros lugares del planeta, es ese "otro" en la saga, y asumiendo su papel, no ha sabido ocultar el desfase temporal de su llegada a nuestro país. Con un aspecto visual que toma algunos rasgos del dibujo animado japonés; los movimientos de los protagonistas en pleno combate son tan rígidos, que nada tienen que ver con los últimos juegos de lucha aparecidos en el mercado. Por ejemplo Time Warriors, Iron & Blood, o el mismo Virtua Fighter 2. La esencia tanto exterior como interior del producto que ocupa este artículo, más bien se acerca al estilo visual de X-MEN: Children of the Atom.

A pesar de la variedad de guerreros disponibles, con los poderes y la parafernalia que les acompaña, las distintas arenas en las que luchar y sus extensas combinaciones de movimientos y teclas, no disfrutarás del combate a no ser que seas un visitante de la década de los ochenta. ¿La pantalla de juego? Lo normal: marcadores de vida, tiempo, marcadores de ronda y nivel y los dos luchadores en la arena. Poca naturalidad en los golpes –como si jugases con cromos en lugar de animaciones-, y una bidimensionalidad arrogante, no dejan lugar a dudas sobre la calidad de esta pieza de colección.

El truco es...

Uno de los golpes más efectivos es aquel que propinas a tu contrincante en el aire cuando ha saltado para tomar fuerza y derribarte: ¡El rebote es genial!



Calificación

Street Fighter Alpha

Pros: Puedes llegar a disfrutar luchando, aunque lo harás más cuando después de éste, juegues a otro más reciente.
Contras: Se trata de un juego que está fuera de tiempo, acartonado, sin dinamismo y con un aspecto visual y manejo ya pasado. Explota hasta la saciedad recursos ya quemados.

Computer Gaming World

PLANE CRAZY

CONCURSO

Aunque juegos de carreras ha habido, hay y habrá muchos, este Plane Crazy de Europress se muestra como un auténtico soplo de aire fresco entre tanta uniformidad de diseño. Y es que comenzando por el propio hecho de que las máquinas que vamos a pilotar son aviones, y continuando por lo enrevesado y llamativo de sus circuitos, este juego destaca poderosamente dentro del género al que pertenece.

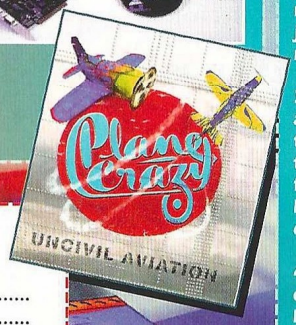
Pues bien, ahora sus creadores, Europress y su distribuidora, Arcadia, te ofrecen junto a CGW la posibilidad de conseguir 1 fantástica tarjeta 3Dfx Maxi Gamer y 10 unidades del juego enviando el cupón adjunto con las respuestas correctas a estas dos preguntas:

1-¿Qué elementos del paisaje te otorgarán poderes especiales como mayor velocidad, munición o disparos serpenteantes?

2-¿En qué zona del juego encontrarás chimeneas mecánicas?

Premios:

- 1 TARJETA 3DFX MAXI GAMER
- 10 JUEGOS PLANE CRAZY



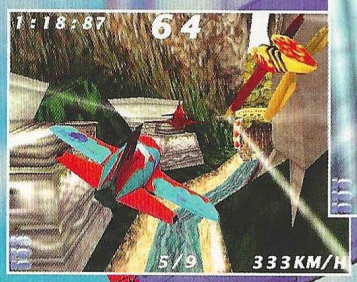
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Plane Crazy")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger en primer lugar 1, que conseguirá como premio la tarjeta 3Dfx Maxi Gamer, y a continuación se procederá a escoger otros 5, que conseguirán uno de los juegos Plane Crazy. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 14 de Agosto de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 12 de Agosto de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 14 de Agosto de 1998, publicándose el resultado en el número 34, correspondiente a Septiembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Europress

Arcadia A FUNSOFT COMPANY

Sico-fin de la Humanidad

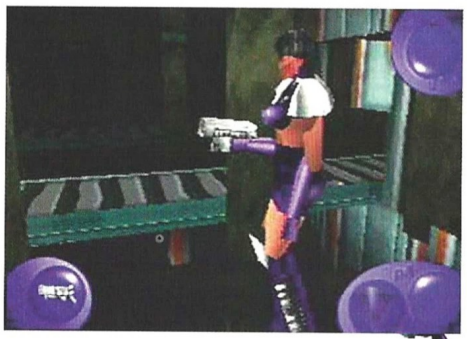
Pax Corpus

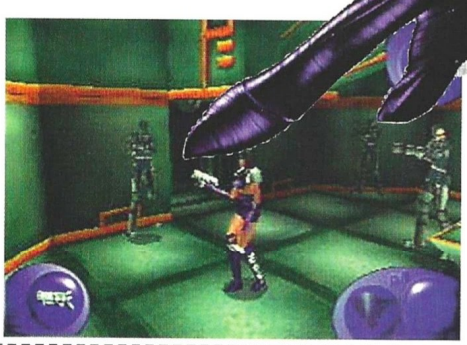
En un mundo en donde las armas visibles ya son poco eficaces, una nueva amenaza se cierne sobre la raza humana: su destrucción total gracias a un instrumento síquico. En manos asesinas, su poder de destrucción es inmenso. Se trata del proyecto denominado: Pax Corpus.

Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166, 16 Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, disco duro, tarjeta de sonido, ráton
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Proein

Aunque la avalancha de sex-symbols duras, inmisericordes, calurosas –a juzgar por la poca ropa que llevan todas–, y carentes de escrúpulos pasará, de momento nos encontramos en pleno ojo del huracán. Cryo, creando su propia Lara con las formas algo más cuadradas, y que responde al nombre de Kahlee, apuesta por un escenario futurista en el planeta Oz-Nama en donde las mujeres reinan. Una persecución a través de varias decenas de niveles, llevará a nuestra protagonista a desvelar los misterios de unas instalaciones dignas de cualquier Doom con sus galerías, objetos y personajes tridimensionales. Repletas de túneles, teletransportadores, cámaras ocultas, engendros nacidos sin duda de un cruce entre gusano, alien y mesa de diseño para teléfono; el juego resulta "visualmente ortopédico".

Con cápsulas de energía o llaves flotando en las habitaciones y dispuestas para ser recogidas; los escenarios son de los más soso. No existen muchas sorpresas; han reinventado la rueda y a veces se detectan errores en la arquitectura del programa. El juego te resultaría "pasable", si al menos tuviera otro argumento o localizaciones más exóticas y de mayor calidad visual, pero la carencia de interés al concebirlo y su despreocupación al rematarlo hacen de Pax Corpus un elemento escasamente agraciado, sobre el cual aún nos preguntamos cómo habrá podido salir de entre las manos de una empresa con títulos en su haber como Versalles, Atlantis o Dreams to Reality.





Calificación

Pax Corpus

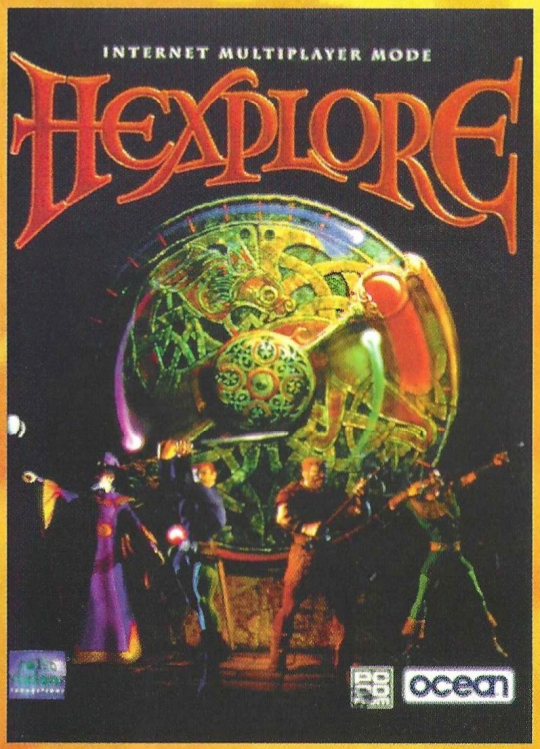
Pros: Se trata de un juego con ambientes familiares y retos conocidos en donde te encontrarás cómodo.
Contras: No tiene apenas elementos novedosos, los gráficos no están en la mejor línea de Cryo y tanto la trama como el desarrollo de la acción evoca los tiempos del Doom.

El truco es...

Cuando vayas a entrar en la sala que da acceso al andén del tren, debes tener en cuenta las mediciones del marcador triangular del equipamiento inmóvil en la pantalla: ese triángulo irá llenándose a medida que pases más tiempo en la sala. Si no logras cruzar antes que se llene, morirás.

CENTRO MAIL

¿Dónde pensabas comprar TU JUEGO favorito?



te encontrarás
en el año 1.000 de nuestra era,
en un mundo hostil donde el peligro acecha
en todo momento. tendrás que encontrar un antiguo manuscrito
llamado " el libro de hexplore " el cual te revelará la localización del jardín del edén."
controla hasta 4 personajes.

6.795 ptas

En Centro Mail tus juegos
están antes y son más baratos

www.centromail.es

¡Los primeros!
¡Los más baratos!

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆934 656 276
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
Manresa C/ Angel Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 222 717
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Moreria, s/n NUEVO CENTRO
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena
MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. NUEVO CENTRO
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15. Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor NUEVO CENTRO
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono
902 17 18 19
o por Internet:
pedidos@centromail.es

Volver y convencer

Jack Nicklaus 5

Sorpresa, sorpresa. ¿Cómo ha continuado Accolade el Jack Nicklaus 4, indiscutiblemente el mejor juego de golf? Obviamente con Jack Nicklaus 5, pero lo increíble es que esto haya sido con sólo 7 meses de diferencia.

Y las sorpresas no terminan ahí, ya que la quinta edición del juego es mucho mejor que su predecesora, lo que supone todo un logro. Lo primero que resalta en el juego es su suavidad, y lo siguiente la gran cantidad de circuitos (18), muy superior a la oferta de cualquier otro. Entre ellos destacan cinco nuevos: el exótico Hualalai Resort Golf Club de Hawai, el South Shore Golf Club en Lake Las Vegas, el Ireland's Mount Juliet Golf Club, y dos diseños originales (Monterey Bay y Challenge at Danger Bay), ambos creados con el editor interno del programa.

Las mejoras a la edición anterior son numerosas, empezando por una inteligencia artificial más agresiva. Los oponentes controlados por el ordenador aumentan su calidad de juego como respuesta a la creciente habilidad del jugador. La velocidad del juego también ha sufrido un notable crecimiento, tanto en el modo de un jugador como en todas las variantes multijugador (serie, módem, red e Internet). Accolade ha facilitado la localización de contrincantes a través de Internet gracias a su Game Matching Service, un sencillo método que permite encontrar jugadores de habilidad similar a la propia en la red de redes.

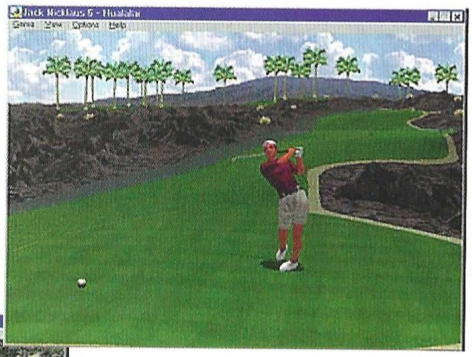
Adiós al vídeo

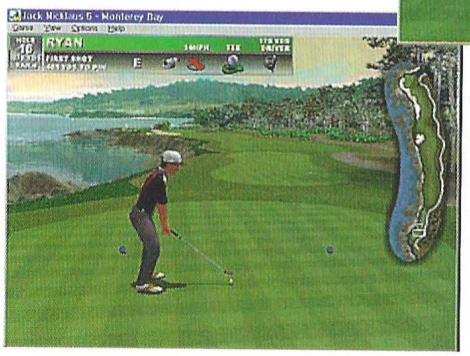
Los gráficos siguen siendo destacables en Jack Nicklaus 5, y continúan utilizando el modelo de mapeado que ya se utilizara en la versión anterior. La física del juego también ha sido víctima de un remozado que permite ahora un elevado nivel de realismo. Sin embargo, el mayor cambio es la adición de golfistas poligonales, que reemplazan las antiguas imágenes de vídeo pegadas sobre el escenario gráfico. Recreados con 2000 polígonos y captura de animación real, los nuevos golfistas son sencillamente sorprendentes por su naturalidad y realismo, fundiéndose perfectamente con el fondo.

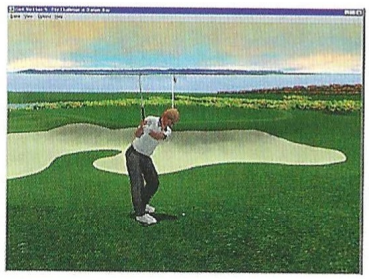
Otro de los grandes cambios es un sistema de control para el ratón denominado MouseMeter, el último intento de los diseñadores del juego por ofrecer un método perfecto para golpear con el palo virtual. Con una vista de pájaro, el jugador moverá el ratón hacia la derecha para hacer retroceder el palo, y de inmediato hacia la izquierda para dar el golpe. Una ligera desviación hacia arriba o abajo, producirá un determinado efecto.

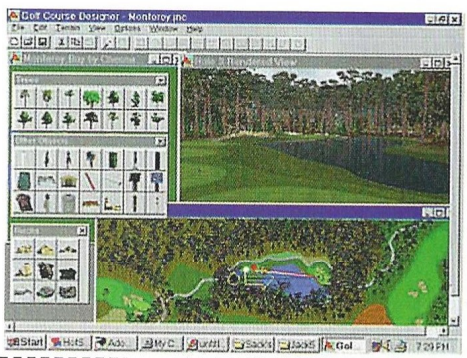
Buen intento por parte de Accolade, pero fútil. No hay forma humana de calcular lo lejos que llegará la bola con el giro de muñeca. Dos golpes aparentemente idénticos pueden variar sustancialmente en su alcance, incluso en un 50%, lo que en un circuito de 18 hoyos puede significar la derrota. Afortunadamente, el MouseMeter es una opción entre las habituales de doble y triple pulsación.

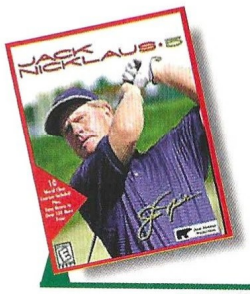
Pero la apuesta más fuerte de Jack Nicklaus 5 yace en el editor de circuitos, algo a lo que ningún otro juego de golf puede aspirar.



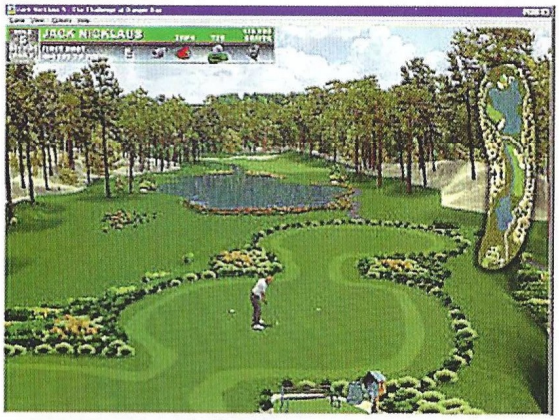




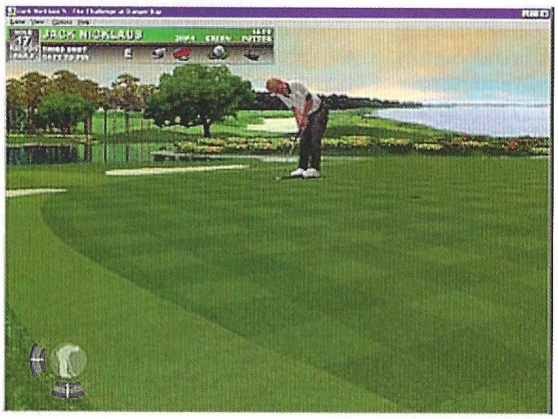


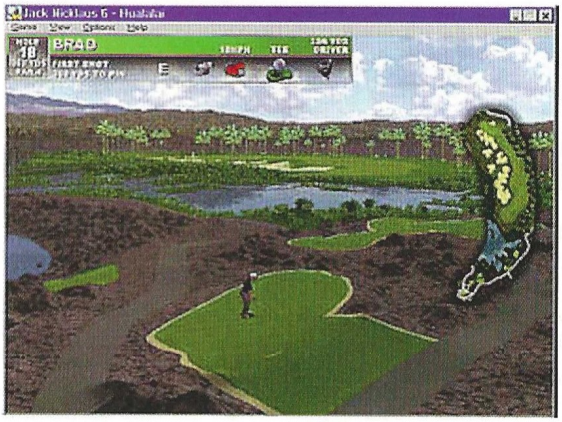


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x, disco duro, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De1a 8
Editor: Accolade
Distribuidor: Electronic Arts

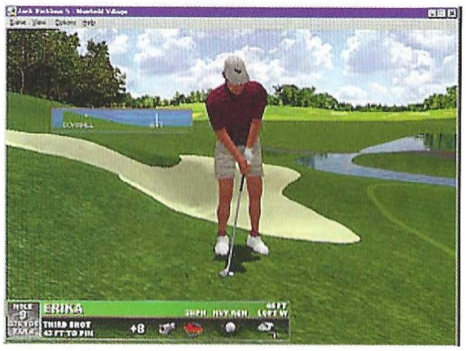


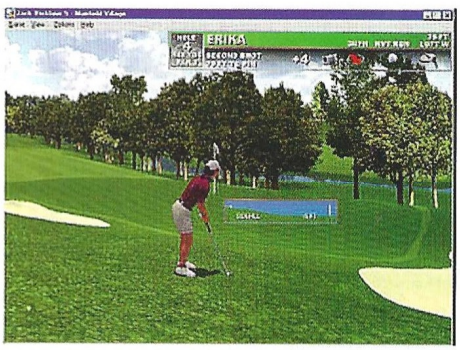
Recreados con 2000 polígonos y captura de animación real, los nuevos golfistas son sencillamente sorprendentes por su naturalidad y realismo





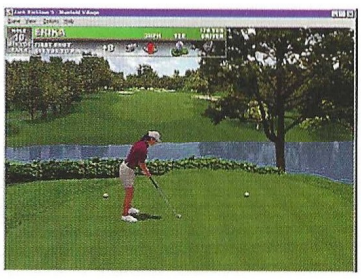
Más potente que nunca, el editor –modelado a partir de un sistema de CAD del propio Nicklaus–, ofrece aún mayor libertad para cambiar texturas, añadir objetos y alterar la disposición de los circuitos. Además, se pueden importar gráficos y efectos de sonido creados con otras aplicaciones. Por desgracia, aún es necesario salvar y salir para probar un hoyo, tal y como sucedía en la versión anterior (podrían haber corregido este pequeño fallo). A pesar de las mejoras en el interfaz, la curva de aprendizaje es aún algo pronunciada, pero merece la pena dada la promesa de diversión a largo plazo del juego.

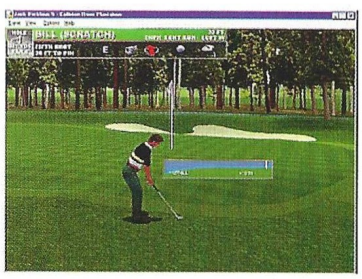


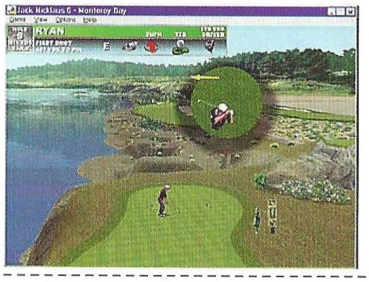


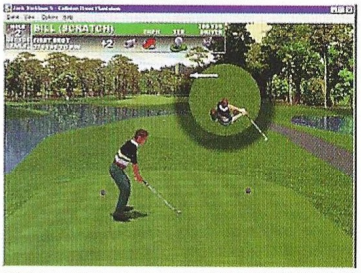
El truco es...

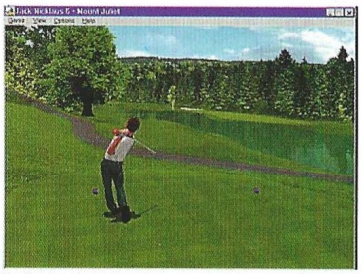
Utiliza la opción de colocar la cámara en cualquier parte del campo para calcular bien tu próximo golpe y ver todos los posibles obstáculos, de forma que los tengas en cuenta antes de golpear.











Calificación

Jack Nicklaus 5

Pros: Más jugabilidad y gráficos impresionantes, el editor de escenarios es mucho mejor, y la inteligencia artificial ha recibido una generosa dosis de esteroides. Se puede elegir entre tres métodos de swing.

Contras: El nuevo sistema MouseMeter no es aún una alternativa a los métodos tradicionales para controlar el swing.

Más real, imposible

F-15

Ahora, más que nunca, podremos saber lo que es volar en un F-15, una experiencia que sólo unos pocos tienen la fortuna de probar. Gracias a Jane's y a su exhaustivo trabajo, todo el que lo desee podrá probar las sensaciones únicas de volar en uno de los mejores aviones del mundo.

En 1967, la Fuerza Aérea estadounidense convocó un concurso para un nuevo caza. En el mes de Diciembre de ese mismo año, McDonnell-Douglas era declarada ganadora.

El 27 de Julio de 1.972 volaba el primer F-15 A y el 7 de Julio siguiente lo hacía el primer TF-15 A, que luego pasaría a ser denominado F-15B. El primer avión entregado a la Fuerza Aérea el 14 de Noviembre de 1974, fue un F-15 B. Fue declarado operativo el 9 de Enero de 1.976.

Las impresionantes características del F-15 quedaron patentes cuando, en 1975 un ejemplar despegó y subió a 39000 pies, unos 11.875 metros, en un minuto y luego siguió subiendo hasta 103.000 pies, unos 31.363 metros).

En junio de 1.975 comenzó a producirse el F-15C/D, una versión con aviónica mejorada. El 26 de Agosto de 1.981 volaba el primer de los ocho F-15J japoneses, montados a partir de piezas suministradas por McDonnell-Douglas. Con posterioridad Mitsubishi fabricó 204 aviones más, en versiones tanto monoplaza como biplaza. Estos son iguales al F-15 C/D pero con avionica fabricada por Japón.

Pero el primer cliente extranjero fue Israel, que en Abril de 1.977 comenzó a recibir ejemplares del F-15 A/B. En Agosto de 1.981 Arabia Saudí recibió, también, sus F-15 A/B.

El siguiente modelo es el F-15 C/D, el cual utiliza el contenedor FAST (Fuel And Sensor Tactical), el cual contiene sensores y combustible. El F-15 E es la versión biplaza, en el cual el piloto ocupa la parte delantera y el operador de armas la trasera; esta versión también está contemplada en el simulador.

Una copia de la realidad

Para conseguirlo no se han andado por las ramas y se han ido directamente a por los DATCOM de las Fuerzas Aéreas Estadounidenses. Estos son unos enormes manuales en los que viene todo lo que el Ejército Americano sabe sobre el vuelo.

Las fórmulas incluidas en los DATCOM se ocupan genéricamente de la estabilidad y del control. A cada avión que se va a modelar le corresponde una serie de derivadas específicas de estas fórmulas, por lo que, ni cortos ni perezosos, ficharon a un equipo de ingenieros de las Fuerzas Armadas, los cuales compartieron con los programadores de Jane´s todo tipo de información clasificada acerca del comportamiento y rendimientos del F-15.

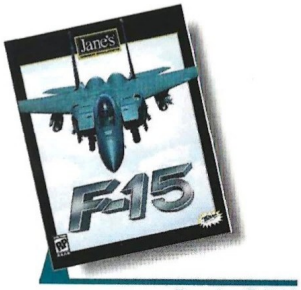
Pero este duro trabajo no se ha quedado en, "simplemente", modelar el comportamiento del avión en cualquier situación. Cada sistema del avión se ha recreado, funcionando tal y como lo haría en un F-15 real.

Por poner un ejemplo del detalle, se ha recreado la funcionalidad del sistema CAS (Computer Aided Stability), que se encarga de contrarestar la inestabilidad inherente del F-15.

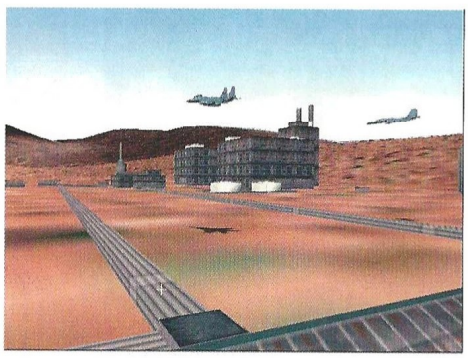
Además de los sistemas que no podemos ver, también se han recreado perfectamente –y con plena funcionalidad– todos los sistemas de la cabina. Cada uno no está meramente de adorno como pasa en otros simuladores, sino que realmente funciona y se comporta como si del F-15 real se tratase. Se acabó el limitarse a usar dos o tres sistemas: esta vez tendremos a nuestra disposición todos y cada uno de ellos.

Zona de ataque

Algo que destaca cuando empezamos a jugar con el F-15, es el elevado número de misiones de entrenamiento de que dispone el juego. Cada modo de vuelo tiene las suyas propias, cada arma tiene su propia misión de entrenamiento. Todo esto no es de extrañar si tenemos en cuenta la complejidad y realismo del juego, por lo que toda ayuda es buena.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, (opcional tarjeta 3Dfx)
Nº de jugadores: 1
Editor: Jane's
Distribuidor: Electronic Arts



Cada sistema del avión se ha recreado, funcionando tal y como lo haría en un F-15 real

Además, disponemos de dos campañas donde pondremos en práctica todo lo aprendido, que será mucho. Ambas se sitúan en la misma zona, el Golfo Pérsico. En una nos enfrentaremos a Iran, y en la otra a su vecino Irak.

Si dos campañas nos saben a poco, disponemos de un editor de misiones, en el cual podremos modificar las existentes o crear las nuestras propias. Podremos establecer los valores de los típicos parámetros (altura, tipo de avión, ruta, objetivo,...), pero también podremos programar eventos que se producirán en un determinado momento, como un ataque al completar un objetivo o al entrar en una determinada zona. Con esto conseguiremos darle un mayor realismo y veracidad a nuestras misiones.

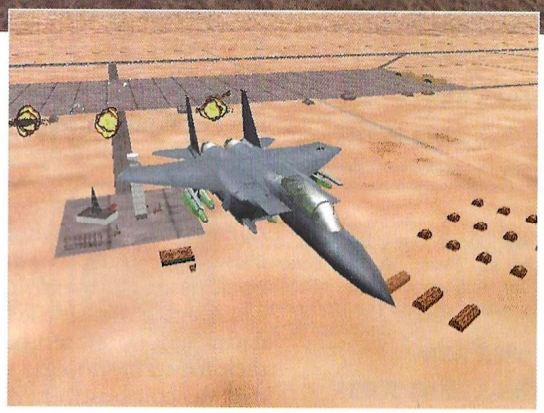
Vamos de paseo...

Si el modelo de vuelo del F-15 es la estrella de este simulador, no lo es menos el detalle gráfico. Aunque la acción se desarrolla en los desiertos del Gólfo Pérsico, el nivel de detalle y la riqueza de los gráficos es patente.

Nuestro avión es, sin duda, un alarde de detallismo, tanto por dentro como por fuera. Armas, insignias, pilotos, etc... El resto del mundo no es menos, y también se ha puesto mucho empeño en su fidelidad con respecto a la realidad.

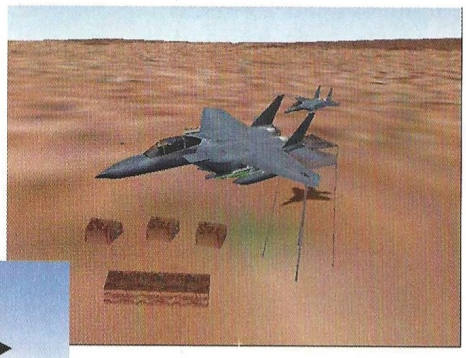
Además de los objetos, el nivel de detalle también incluye el tiempo tanto en lo referente a las diferentes situaciones climáticas como a cada período del día. Podremos ver como sale el sol poco a poco iluminando el mundo, afectando la iluminación a cada objeto de nuestro entorno.

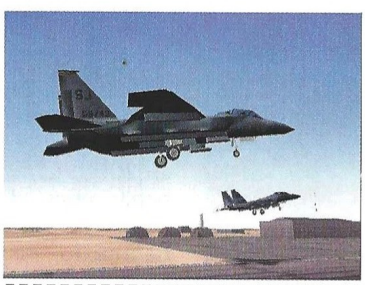
Podemos decir, sin pillarnos los dedos, que este es sin duda el mejor simulador de vuelo en mucho tiempo. Es un alarde de realismo sin igual hasta la fecha. Los puristas del género se podrán sentir orgullos de poder, por fin, volar un F-15 real.

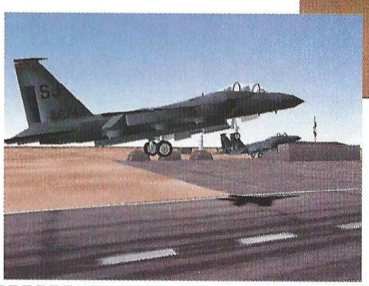


El truco es...

Vuela todas las misiones de entrenamiento, es casi obligatorio, para poder volar en condiciones. Esta vez tienes en tus manos un F-15 cien por cien real. Esto no es un juego, es la vida real.







Calificación

F-15

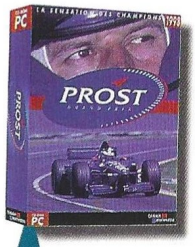
Pros: El nivel tan impresionante de realismo del avión, tanto en su comportamiento como en lo relativo a sus sistemas. El entorno gráfico esta a la altura del resto del juego.

Contras: Sólo hay dos campañas y son casi iguales, Iran e Irak. En modo experto hay que ser, valga la redundancia, un experto para manejar el avión y sus sistemas

No pasó de boxes

Prost Grand Prix

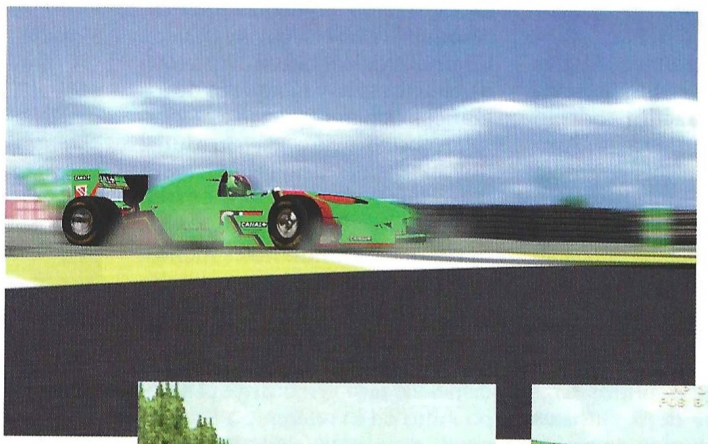
A diferencia de las últimas propuestas para Fórmula 1, esta vez disfrutarás un juego normalito, con la visión de futuro que se tenía hace un año para estos productos y sin mayores pretensiones.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta 3Dfx recomendada, tarjeta de sonido, disco duro, ratón
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Canal+ Multimedia
Distribuidor: Infogrames

Aunque las expectativas fuesen otras, lo cierto es que Prost deja bastante que desear. No porque el juego sea malo en sí, sino porque adolece de carencias que a estas alturas no tienen razón de ser, sobre todo en cuanto a calidad gráfica y comportamiento simulado de los vehículos se refiere: ¿acaso en otra cosa se basa un buen juego de estas características? Por lo demás, podemos atribuirle tantas excelencias como a cualquier otro producto de Fórmula 1: disfrutarás de un nutrido número de circuitos, opciones de carreras de calentamiento o de reconocimiento, incluso un gran despliegue de opciones en el menú, pudiendo elegir entre varias de las posibilidades que se ofrecen para acondicionar tu monoplaza –cantidad de combustible, inclinación de los alerones...–; pero esto no son noticias frescas.

Exhibe hasta cuatro participantes para el modo multijugador y cambios climáticos realistas que ofrecen más credibilidad al juego, como por ejemplo la lluvia que puede aparecer en cualquier momento. Estos elementos intentarán sacar el máximo partido a la tarjeta 3Dfx, que por lo demás, obvia su existencia a falta de mejores muestras de su milagrosa intervención. En resumen: flojo. El típico juego de carreras que presume de nueve puntos de vista para la cámara, pero con apariencia y prestaciones que pertenecen más a la segunda mitad de los 90 que al 2000. Una pena, pues el juego prometía mucho...



El truco es...

Deberás saber cuál es el límite de velocidad para que, en las curvas, el coche no derrape. Lograda esta maniobra, el vehículo girará de forma brusca, enderezando su trayectoria de forma casi instantánea. Ten cuidado no vayas a quedarte mirando en el sentido contrario al de la marcha.

Calificación

Prost Grand Prix

Pros: Multitud de circuitos y sencillo interfaz.
Contras: Dudosa calidad gráfica en juego, efectos especiales y de sonido poco creíbles y un raro comportamiento de los coches en la pista.

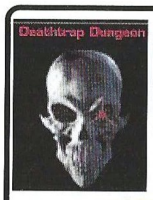
LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

ARCADE Y ACCION

QUAKE II
Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, enemigos y trucos. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

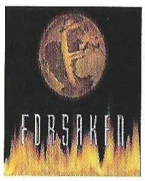
PRECIO OPEN: 7.495



DEATHRAP DUNGEON
Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.995

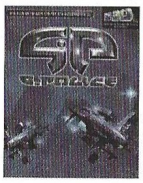
PRECIO OPEN: 7.495



FORSAKEN
Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante a los mandos de una nave con toda movilidad.

P.V.P. 7.995

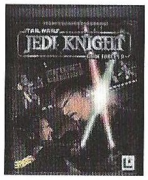
PRECIO OPEN: 7.750



G-POLICE
Toma tu helicóptero de armamento pesado y patrulla los callejones empapados por la lluvia, mientras investigas la muerte de tu hermana.

P.V.P. 6.990

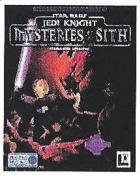
PRECIO OPEN: 6.495



JEDI KNIGHT
Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. Espectaculares gráficos 3D. Manual y Software en castellano.

P.V.P. 7.900

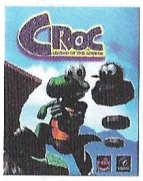
PRECIO OPEN: 7.495



JEDI KNIGHT: MISTERY OF THE SITH
14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

P.V.P. 4.995

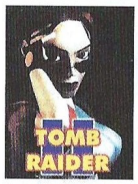
PRECIO OPEN: 4.990



CROC
Intérnate en este alucinante juego de plataformas y ayuda a Croc a salvar a los Gobbos del malvado Barón y sus sicarios: los Dantinis.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.750



TOMB RAIDER II
Prepárate a disfrutar, ya que Lara Croft regresa a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados. Manual en Castellano y Software en inglés.

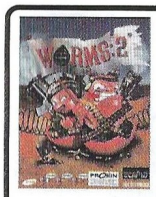
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

DIE BY THE SWORD
Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir. Acción sin límites en este juego 3D.

P.V.P. 7.450

PRECIO OPEN: 6.995



WORMS 2
¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos bichitos sonrosados que viven bajo tierra? Divertido juego de plataformas.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.445

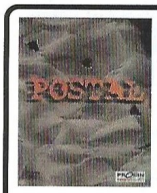
GEX3D: ENTER THE DECKO
Evita que Rez domine todas las emisiones de televisión del país en un divertido juego de plataforma con gráficos 3D.

A CONSULTAR

PANDEMONIUM II
Un sensacional juego de plataforma 3DFX. Al mando de Nikki, la hechicera acróbata o de Fargus el bufón loco para evitar los designios de la reina de Goon.

P.V.P. 6.990

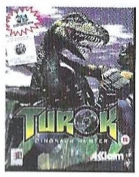
PRECIO OPEN: 5.995



POSTAL
¡Hay un loco en el supermercado con una escopeta! ¡Anda! ¿eres tú? 16 excitantes escenarios de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.990

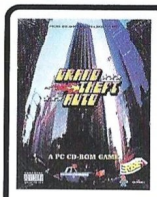
PRECIO OPEN: 7.250



TUROK
Disfruta de este fabuloso juego para 3DFX, lucha contra las hordas de dinosaurios biónicamente alterados en este mundo 3D.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.800



GRAND THEFT AUTO
Roba, atropella y haz lo que sea necesario en las calles de la metrópolis para conseguir los mejores coches y complementos y dominar la ciudad.

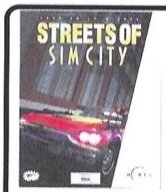
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

ODDWORLD
Abe está en los huesos, sólo lleva un taparrabos y va desarmado. Desata los poderes especiales de Abe y enfréntate a tus enemigos. Textos y voces en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.795



STREETS OF SIM CITY
Elige un de las 50 ciudades disponibles o explora las que hayas creado tú mismo en coche en una guerra urbana única.

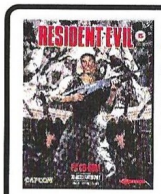
P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.990

QUEEN: THE EYE
Rompecabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda, es necesario ver para creer.

P.V.P. 7.990

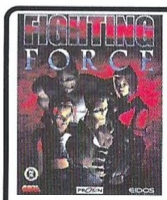
PRECIO OPEN: 7.990



RESIDENT EVIL
Acción sangrienta en primera persona: cárgate a todo bicho viviente. Gráficos en 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 5.500

PRECIO OPEN: 5.450



FIGHTING FORCE
Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas y experimenta nuevos movimientos.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN 6.995

EL 5º ELEMENTO
Coviértete en Bruce Willis y en Milla Jovovich para resolver el misterio del Quinto Elemento. La acción empieza en el Egipto de 1914 y acaba 300 años después.

A CONSULTAR

El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 500 m2 dedicados al software multimedia
la tienda más grande de Europa en su categoría

APROVECHA LOS 12 OFERTONES DEL MONSTRUO,

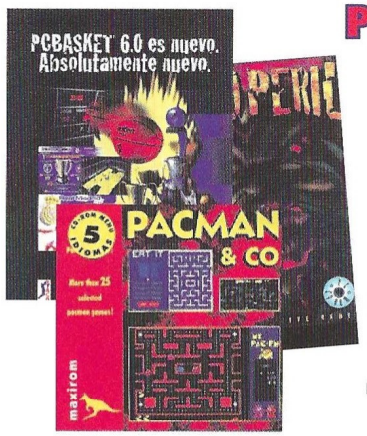
LOTE GODZILLA

LA PESADILLA TURCA
ISLAND PERIL
SOUL TRAP
ESTRATEGIA!
1000 JUEGOS PARA WINDOWS

Un lote estrella a un precio increible. Sólo La pesadilla Turca ya son 6 CD ROMs. En todo el el lote hay 11CD's suficientes para pasar más de un año jugando. Disfruta tambien con Estrategia!, una selección de 20 juegos de estrategia para W-95.

~~22.000~~ **PRECIO OFERTA 7.500**

LOTE GORE

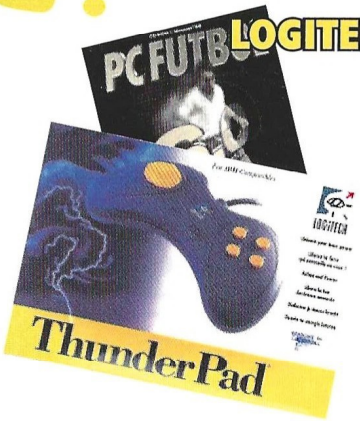


PC-BASKET 6.0
ISLAND PERIL
PACMAN & Co.

PC-Basket 6.0, el esperado simulador de Basket de la liga ACB con soporte 3DFX, más Island Peril, el fascinante juego de acción tipo Doom y PACMAN & Co: más de 25 juegos de Pacman al estilo de las mejores máquinas recreativas!.Todo a un precio imposible de superar.

~~8.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

LOTE BEETLEJUICE



LOGITECH THUNDERPAD
PC-FUTBOL 6.0

El paquete completo para disfrutar con el PC-Fútbol 6.0 y con cientos de paquetes más. Esta es tu oportunidad de conseguir tu GamePad de Logitech a un precio imposible fuera de los límites del monstruo. Aprovéchate ahora de la locura del monstruo.

~~8.000~~ **PRECIO OFERTA 4.500**

LOTE "LA COSA"

EVOLUTION
3D GAMES
CHESS
CLASSIC GAMES
ESTRATEGIA!

Evolution, la estrategia de las especies y cuatro paquetes más para los estrategas. Chess, con 25 juegos de ajedrez, Estrategia! con la mejor selección de juegos de estrategia, y otras dos selecciones: Classic Games y 3D Games.

~~18.000~~ **PRECIO OFERTA 4.900**

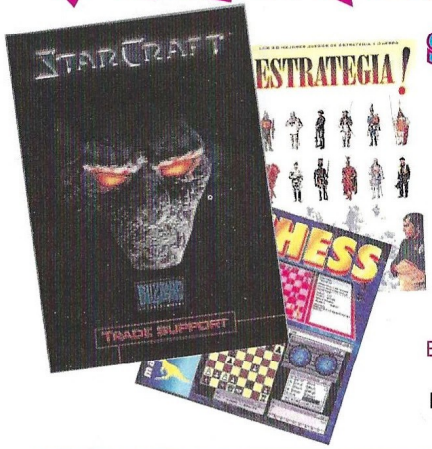
LOTE HOMBRE LOBO

FRANCIA '98
SPORT GAMES
1000 JUEGOS PARA WINDOWS

La esperada Copa del mundo'98 para que puedas emular a tus equipos favoritos del mundial en los mismos estadios junto con Sport Games con más de 25 juegos seleccionados de deportes y Más de 1000 juegos para Windows, para que no se te acaben nunca.

~~11.000~~ **PRECIO OFERTA 5.990**

LOTE VIERNES 13



STARCRAFT
ESTRATEGIA!
CHESS

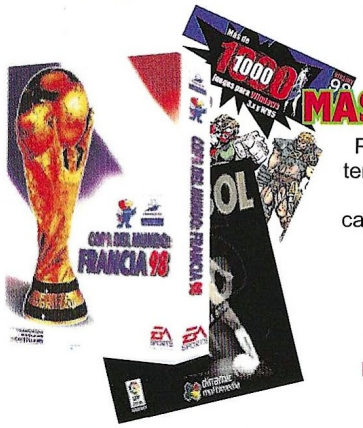
Starcraft, el mejor juego de estrategia en tiempo real del año junto con Chess, una selección de 25 juegos de ajedrez para mejorar tus habilidades estratégicas y por último Estrategia! la mejor selección de 20 juegos de estrategia para W-95. Todo, a un precio increible.

~~13.000~~ **PRECIO OFERTA 5.990**

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

RESERVALO YA, LLAMA AHORA AL 93 457 82 75

LOTE KING KONG

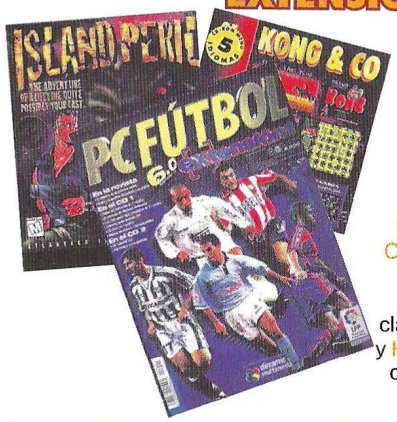


FRANCIA '98
PC-FUTBOL 6.0
MAS DE 1000 JUEGOS

Para que los aficionados al Futbol tengan todas las posibilidades, dos productos estelares en su categoria: Copa del Mundo Francia 98, el hijo de Fifa 98 adaptado a los mundiales de Francia y PC Futbol 6.0, todo un fenómeno social. Para que la pareja no se quede sola: Más de 1000 juegos para Windows. Tardarás años en probar todos los juegos que contiene.

~~12.000~~ **PRECIO OFERTA 7.000**

LOTE PREDATOR



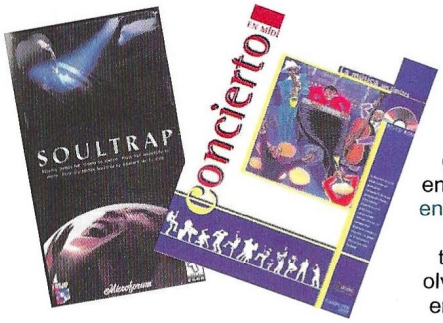
EXTENSION-I PC FUTBOL
PC-CALCIO 6.0
KONG & CO.
ISLAND PERIL

Ya ha salido el producto más esperado: La extensión 1 del Pc-Futbol 6.0 junto con el Pc-Calcio 6.0, y para que te lleves cuatro paquetes a un precio increible: Island Peril, un clásico en los juegos de Acción y Kong & Co, más de 25 juegos del tipo de máquina recreativa realmente increibles..

~~10.000~~ **PRECIO OFERTA 2.500**

LOTE klingon

SEL. ESPAÑOLA FRANCIA 98
CONCIERTO EN MIDI
SOULTRAP



La Selección Española Francia 98 hereda todas las virtudes del PC-Futbol 6.0 e incorpora todo lo necesario para disfrutar de los mundiales en casa. Además Concierto en Midi te hará perfeccionar las dotes musicales que todos tenemos dentro, sin olvidar a SoulTrap donde la emoción atrapará tu alma..

~~10.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

LOTE EXORCISTA

PANDEMONIUM II
SHAKII THE WOLF
INTERNET CONEXIONS

.Pandemonium II, el sensacional juego de plataforma 3DFX, con Nikki, la hechicera acróbata, acompañado por Shakii The Wolf, el simpatiquísimo lobo en un magnífico juego de arcade y por Internet Conections, más de 20.000 direcciones de Internet perfectamente organizadas como una guía fácil de usar.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.990**

LOTE LA FUERZA

STAR WARS: REBELLION
CONCIERTO EN MIDI
ESTRATEGIA!

El juego de Estrategia más esperado por los amantes de Star Wars: Rebellion, junto con Concierto en Midi para que puedas desarrollar todas tus capacidades musicales y crear música con tu ordenador, y además Estrategia! el último compendio de juegos de estrategia para W-95..

~~16.000~~ **PRECIO OFERTA 7.990**

LOTE DE Krusser

FLYING CORPS GOLD
EXPECT NO MERCY
SPORT GAMES

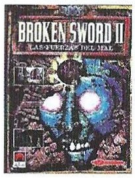
Prueba Flying Corps Gold y experimentarás el vuelo tal como lo vivieron el Barón Rojo y los pioneros de la aviación bélica. Con Expect No Mercy aprenderás anatomía entre puñetazos y patadas; la acción más sangrienta. Y Sport games, más de 25 juegos de deporte seleccionados.

~~9.900~~ **PRECIO OFERTA 2.990**

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

AVENTURA Y ROL

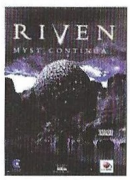


BROKEN SWORD II

Como protagonista te verás involucrado en los misterios de la civilización Maya. Dibujos animados en 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.700

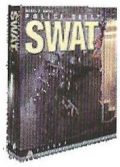


RIVEN: MYST II

Lo que ayer sólo era miedo hoy es una realidad. Los estragos son mayores de lo que nunca habrías imaginado. Alguien ha de entrar y salvar a Riven.

P.V.P. 7.500

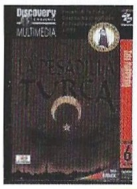
PRECIO OPEN: 7.495



POLICE QUEST:SWAT 2

Entrénate como un auténtico policía en 15 escenarios distintos. Conserva los nervios frente a terroristas y atracadores en una auténtica patrulla Swat.

A CONSULTAR



PESADILLA TURCA

Aventura gráfica en Istambul con un increíble ambiente realista. Son 6 CD-ROM que realmente te transportaran a la magia de los bazares turcos.

P.V.P. 7.990

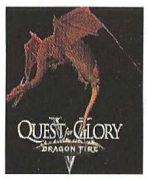
PRECIO OPEN: 7.900

BLADE RUNNER

Viaja al futuro Los Ángeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D que reproducen a la perfección el ambiente de R. Scott.

P.V.P. 7.990

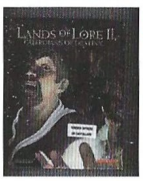
PRECIO OPEN: 7.495



QUEST FOR GLORY V

Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te ha invocado para que salves a Silmaria del desastre.

A CONSULTAR



LANDS OF LORE 2

Entra en un mundo medieval, donde deberás conseguir librarte de tu maldición y evitar que el mal nazca de nuevo. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.990

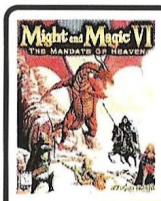
PRECIO OPEN: 7.495

FALLOUT

Rol en la era postnuclear. Diséñate tu personaje, evita la contaminación de los aquiferos y salva a la humanidad del último desastre.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.795



MIGHT & MAGIC VI

Prepárate a disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

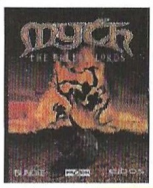
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

El Monstruo Multimedia

Nuestra web es www.openmultimedia.com

ESTRATEGIA



MYTH

Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Gráficos 3D con Inteligencia artificial.

P.V.P. 7.995

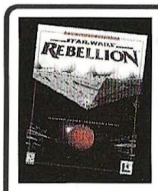
PRECIO OPEN: 7.250

STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchan por conquistar el espacio. Cada una de las razas es totalmente diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

P.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.495

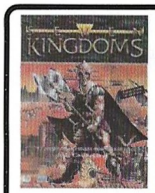


STAR WARS: REBELLION

La estrella de la muerte ha caido y el imperio está debilitado. entra en uno de los bandos y domina el Universo.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

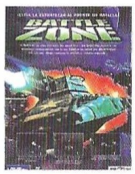


SEVEN KINGDOMS

Estrategia en tiempo real donde tendrás que administrar tus recursos, tu economía, la diplomacia y el comercio.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.750

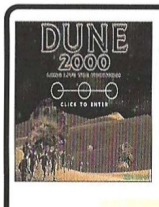


BATTLE ZONE

Estrategia a tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado con los descubrimientos de tecnología extraterrestre ¿Serás capaz de ganarla?

P.V.P. 7.995

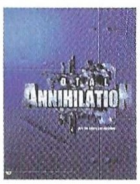
PRECIO OPEN: 6.995



DUNE 2.000

Sumérgete en el mundo de Dune y compite con Ordos y Harkonen por el control de la especia. Un remake de la saga para amantes de la estrategia.

A CONSULTAR



TOTAL ANIHILATION

Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computerizado, aliate con otros jugadores y aniquila. Excelentes gráficos 3D.

P.V.P. 7.990

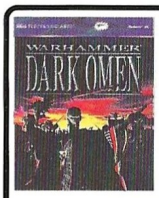
PRECIO OPEN: 7.495

UBIK

Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en esta estrategia 3D en tiempo real.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.500



WARHAMMER: DARK OMEN

Conviértete en un capitán mercenario y adéntrate en Old World para enfrentarte a las horadas oscuras.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.990

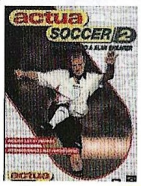
El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 2000 títulos de todo tipo de software a los mejores precios del mercado

O VEN A VERNOS A BARCELONA, C/VALENCIA 395

DEPORTES



ACTUA SOCCER 2

Elige jugar con cualquiera de los 64 equipos profesionales que presenta, en uno de los 24 campos con diferentes condiciones atmosféricas.

P.V.P. 6.990

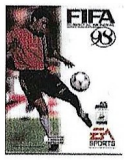
PRECIO OPEN: 6.495

PC BÁSKET 6.0

De los creadores del PC Fútbol 6.0 nos llega ahora el PC Básket 6.0 el mejor simulador de Básket de la liga ACB, para que sepas lo que es bueno. Soporta tarjeta 3DFX.

P.V.P.: 2.995

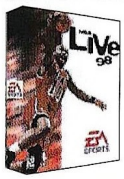
PRECIO OPEN:2.995



COPA DEL MUNDO DE FRANCIA

Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y movimientos mejorados.

PRECIO OPEN: 5.750



NBA'98

El más fantástico simulador de baloncesto. Utiliza la misma tecnología de rendering que el FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.750

GOLF PRO

Prepárate para disfrutar de un realismo sin precedentes con el revolucionario sistema Mouse Drive sólo superado por el palo de Golf.

P.V.P. 2.995

PRECIO OPEN: 2.995

EXTENSION PC-FUTBOL

+ PC-CALCIO

La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que además puedas disfrutar de la liga Italiana.

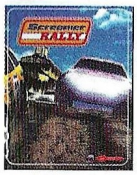
P.V.P. 2.500

PRECIO OPEN: 2.500

El Monstruo Multimedia

Visita nuestra sección de fotografía digital

SIMULADORES

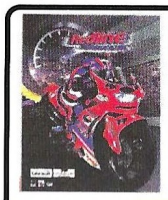


SCREAMER RALLY

Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en un entorno 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 3.990

PRECIO OPEN: 3.750

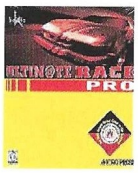


REDLINE RACER

Derrapa, tumba, activa el turbo y siente la potencia de estas motos en un juego magnífico e indescriptible. La realidad es su mayor virtud.

P.V.P. 6.995

PRECIO OPEN: 6.500

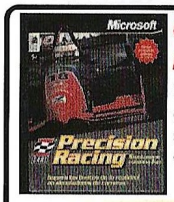


ULTIM@TE RACE PRO

Conviértete en el piloto más rápido de toda la competición en los 18 circuitos. Ajusta el coche a tu medida y sal a la pista.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.990



CART PRECISION RACING

Simulador de carreras licenciado oficialmente por CART. Utiliza un sistema nuevo de análisis de carreras de última tecnología.

P.V.P. 7.990

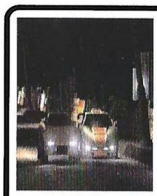
PRECIO OPEN: 6.495

F1 RACING SIM.

Prepárate para correr con el simulador más real que nunca se haya creado para F1. Juega en modo arcade o simulación y gana el campeonato del mundo.

P.V.P. 8.995

PRECIO OPEN: 7.500



MOTOR HEAD

Una alta jugabilidad, una sofisticada inteligencia artificial, que hace a los oponenetes duros de verdad. La suavidad de control hace que este juego destaque.

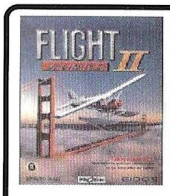
A CONSULTAR

FLIGHT SIM. '98

Vuelve el mejor simulador de la historia. Esta versión integra nuevas tecnologías con el máximo realismo. Ideal para jugar con el joystick Force FeedBack.

P.V.P. 9.990

PRECIO OPEN: 8.900

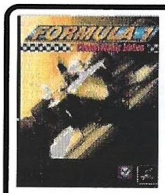


FLIGHT UNLIMITED 2

Lo que siempre habías deseado: 5 aviones para un simulador de vuelo muy realista. Pero vigila, no estarás solo en el aire.

P.V.P. 7.995

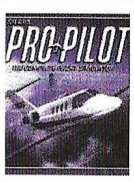
PRECIO OPEN: 7.495



FORMULA 1 '97

Excelentes gráficos para 3DFX en este juego de fórmula 1 basado en la temporada real de 1.997. Conduce por sus 17 circuitos.

A CONSULTAR

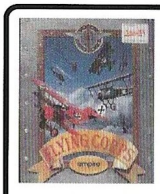


SIERRA PRO-PILOT

Capaz de satisfacer a los más expertos, este simulador raya en la realidad. Variedad de naves y opciones. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 6.750

PRECIO OPEN: 5.990



FLYING CORPS GOLD

Atrévete a subir en un avión construido con madera y tela. Demuestra tus habilidades en una lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire y la tecnología.

P.V.P. 2.990

PRECIO OPEN: 2.750

APACHE: LONG BOW 2

Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da un realismo absoluto. Genera una nueva guerra cada vez que juegues.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.750

Consulta ahora nuestra página web en Internet
www.openmultimedia.com

Open Multimedia

El Monstruo Multimedia

Contenido de los CD´s

Pressure Pack

Este mes Computer Gaming World te regala dos juegos de habilidad y reflejos bajo el nombre genérico de Pressure Pack. El primero, Pressure Drop, es una variante del conocido Coloris, que a su vez fue variante del Tetris. El objetivo es destruir las barras de colores que caen haciendo que todas sus piezas sean del mismo color. Para ello podrás girar una paleta de colores y "disparar" tinta de un determinado color, igualando así las piezas de las barras. Si te sale algún obstáculo, podrás destruirlo golpeándolo con la paleta.

El segundo, Under Pressure, consta de un tablero cuadriculado con diferentes piezas sobre el mismo. Tienes que alojar cada una de ellas en el cajetín iluminado del lateral correspondiente. Para ello puedes mover filas y columnas enteras del tablero.

REQUISITOS MINIMOS

486/33 MHz, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, ratón, Windows 95

WINDOWS 95

Abre la carpeta UNDER del CD-ROM y ejecuta el programa SETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Para ejecutar cualquiera de los dos programas, pulsa INICIO/ PROGRAMAS/ STARHILL y después el icono correspondiente.

CONTROLES

En Pressure Drop, pulsa el icono que hay en la esquina superior izquierda de la ventana. En el menú podrás seleccionar OPTIONS para ver y cambiar los controles, y también empezar un nuevo juego. En el caso de Under Pressure, usa el botón derecho del ratón para cambiar la dirección de la flecha y el izquierdo para empujar las piezas. Para iniciar la partida, pulsa el menú GAME y selecciona la opción START. Si no tienes Windows 95 en 256 colores, quizá falle el programa. Si es así, cambia las propiedades de la pantalla a 256 colores.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. Ambos juegos son muy sencillos.

SERVICIO TECNICO

Under Pressure y Pressure Drop son juegos exclusivos para WINDOWS 95. No funcionan en MS-DOS ni ningún otro sistema operativo.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Cambiar la configuración de pantalla a 256 colores en el caso de Under Pressure.
2.- Tener instalado el DirectX.
3.- Si el CD está sucio, limpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. A partir del día 15 de junio, y hasta el 15 de septiembre, el horario de atención será de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

INSTRUCCIONES DE DESINSTALACION DE LAS DEMOS

Algunas demos tiene un programa de desinstalación incluido en su propio grupo de programa, mientras que para eliminar otras, tendrás que abrir el Panel de Control (INICIO/CONFIGURACION) y ejecutar el programa Agregar o quitar aplicaciones, buscando en la lista la demo pertinente y pulsando el botón Agregar/quitar. Las demás se pueden borrar eliminando la carpeta correspondiente.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y después la de DIRECTX. Haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de MICROSOFT INTERNET EXPLORER

Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

MINNT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1
IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de NETSCAPE NAVIGATOR

Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

CDB16E403.EXE Netscape para Windows 3.1
CDB32E403.EXE Netscape para Windows 95

Demo Jugable de Commandos
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de Sonido, DirectX 5.0, DXMedia (incluido en la instalación), Windows 95

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo COMANDOS.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Abre la carpeta donde hayas instalado la demo y ejecuta el archivo COMANDOS.EXE.

Controles: Desde el menú principal de la demo puedes acceder a HELP, donde encontrarás una extensa ayuda acerca de los controles y el interfaz.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM. Además necesitarás instalar DXMedia, incluido en la propia instalación de la demo.

Demo Jugable de RoboRumble
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, DirectX, Windows 95

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo DEMOV11.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Al terminar la instalación, pulsa el botón CLOSE.

Ejecución: Abre la carpeta donde hayas instalado la demo y ejecuta el archivo RRUMBLE.EXE.

Controles: Dentro de la carpeta donde hayas instalado la demo, habrá un README con las instrucciones sobre los controles y el interfaz.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Emergency
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, DirectX, Windows 95

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta EMERGY que encontrarás dentro. Ejecuta el archivo SETUP.EXE y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Emergency en Programas, y dentro otro acceso a la demo.

Controles: Usa el ratón para todo. En la pantalla del mapa, pulsa primero el botón INFO de misión, y después cualquiera de los cuarteles de emergencias disponibles. Para acceder al lugar del accidente una vez leído el informe, pulsa el botón derecho del ratón sobre el punto rojo. Para seleccionar el personal de un vehículo, selecciona primero éste y después los profesionales necesarios con el botón PERSONNEL.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

TOP SECRET INTERACTIVO STARCRAFT
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI31 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-31. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

Si dispones de impresora, desde cualquiera de los navegadores podrás imprimir las soluciones en papel.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

Contenido de los CD´s

Computer Gaming World

Demo Jugable de Outwars
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO (Windows 95)

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, 25 MB de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX 5, soporta 3Dfx

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo OWTRIAL. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo (pulsa el botón UNZIP tras seleccionar un directorio).

Ejecución: Abre Mi PC, la carpeta donde hayas descomprimido la demo, y ejecuta el archivo OWTRIAL.EXE.

Controles: Desde el menú principal, una vez arrancada la demo, pulsa OPTIONS y después INPUT DEVICES. En esta pantalla podrás ver las diferentes teclas, redefinirlas, o seleccionar otros sistemas de control.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Plane Crazy
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, 75 MB de disco duro, CD-ROM 4x, SVGA 2MB, tarjeta de sonido, ratón, DirectX, Windows 95, soporta tarjetas 3Dfx

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta PLANE. Ejecuta el archivo SETUP.EXE y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Europress en Programas. Dentro encontrarás un acceso a la demo.

Controles: en el archivo README al que puedes acceder desde el grupo de programas Europress encontrarás una lista detallada de los controles.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Nightmare Creatures
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, Windows 95, DirectX, soporta tarjetas 3Dfx.

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo NC_DEMO.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Abre la carpeta donde hayas instalado la demo y ejecuta el archivo NC.EXE.

Controles: dentro de la carpeta donde hayas instalado la demo habrá un archivo README con un resumen de los controles. Desde el menú principal de la demo, al pulsar OPTIONS y SETUP CONTROLS podrás configurar el teclado o joystick según te convenga.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Dominion
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, 52 MB de disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo DOMDEM10.EXE. Pulsa el botón SETUP y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Ion Storm Programas, y dentro otro acceso a la demo.

Controles: dentro del grupo de programas Ion Storm hay diversos documentos referentes a los controles, el interfaz, las unidades, e incluso una guía para pasar las misiones.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM. Para la modalidad multijugador necesitarás instalar DirectPlay.

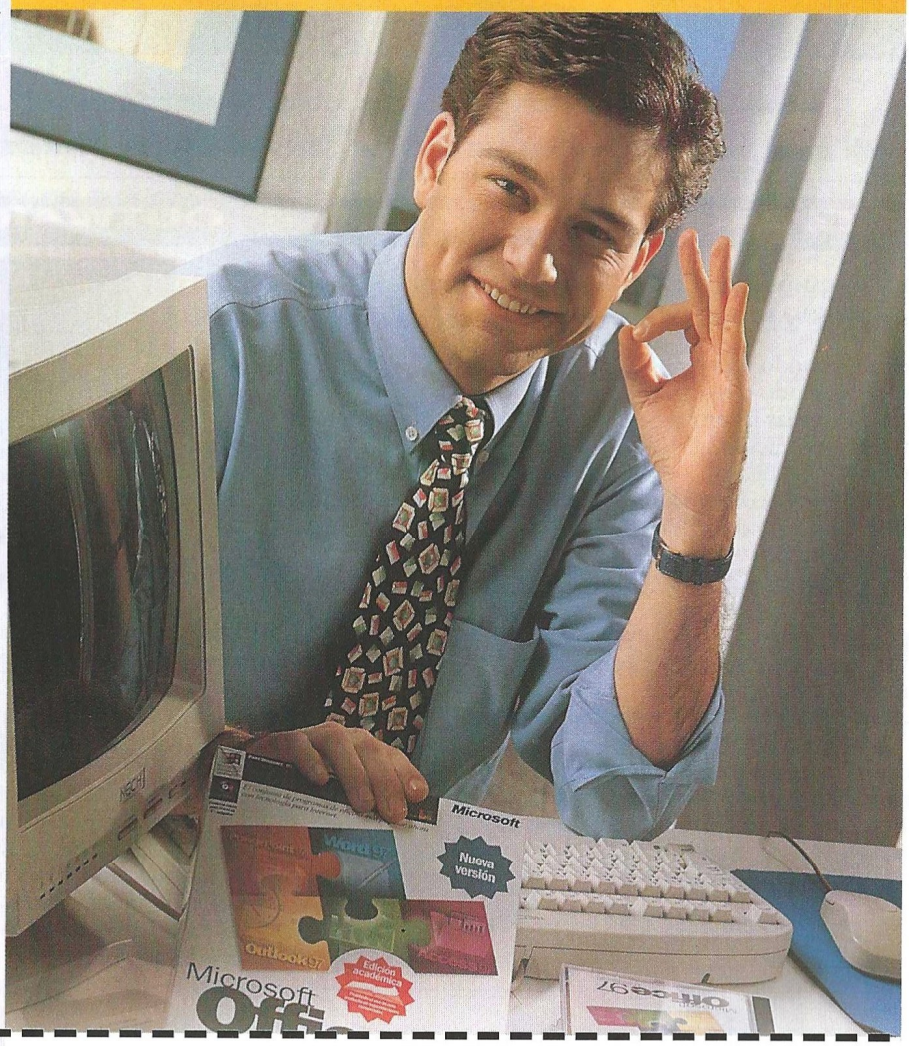
Selección de los mejores escenarios del Concurso Age of Empires
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Copia el contenido de la carpeta SCENARIO del CD-ROM a la carpeta SCENARIO que encontrarás dentro de la carpeta donde hayas instalado el Age of Empires.

CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Dirección de Ventas*
  - *Gestión del Establecimiento Detallista*
  - *Gestión y Admón de la PYME*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión Hotelera*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesiones técnicas:**
  - *Climatización*
  - *Delineación en Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Master en Ofimática*
  - *Windows 95*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Decoración e Interiorismo*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
- **Ocio:**
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*

¿Aún no has puesto la Informática en tu curriculum?

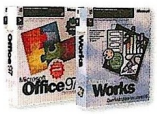


Ahora, con CEAC y los programas Office 97 y Works de Microsoft®, dominarás los programas informáticos más útiles y completarás tu curriculum brillantemente.

DOMÍNALA FÁCILMENTE CON LOS CURSOS CEAC.

Con profesor particular
que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material
que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.



Cursos garantizados por CEAC.
Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC
que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de _____ que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes, de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº*____ *Piso*____ *Puerta* ____ *C.P.* _____

Población _____ *Provincia* _____

Teléfono _____ *F. nacimiento* _____ *Profesión* _____

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques.
Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K804

Top Secret

TRUCOS de Actualidad

Cada vez es más difícil conseguir trucos de actualidad, pues la tendencia ahora es modificar directamente las partidas salvadas o los propios juegos para alterar determinados factores de los mismos. Pero no nos desanimamos.

JAZZ JACKRABBIT 2

Teclea los trucos una vez hayas empezado a jugar (sólo sirven para un jugador).

Jjgod modo dios
Jjinv modo dios
Jjguns todas las armas
Jjammo munición
Jjrush velocidad
Jjfly orejas de helicóptero, teclear otra vez para modo "hoverboard"
Jjk autodestrucción
Jjshield escudo
Jjnext saltar nivel
Jjbird asistencia de pájaros
Jjcoins conseguir monedas
Jjgems conseguir gemas
Jjending volver al menú principal
Jjq salir al escritorio
Jjmorph convertirte en Spaz, teclear otra vez para ser Bird, otra más para Frog, y otra más para ser Jazz de nuevo.

OUTWARS

Teclea los códigos mientras juegas.

Macleod inmortal
Keymaster combustible ilimitado para el jetpack, también inmortal (si has activado el truco anterior, dejarás de ser inmortal)
Dirtyharry munición ilimitada
Timewarp desactiva/activa el cronómetro en las misiones con tiempo

SPEC OPS

Una vez empezada una misión, pulsa ALT+SHIFT+V, activa la lista de objetos y selecciona uno nuevo denominado Viewfinder. Úsalo con ENTER. La pantalla se volverá azul unos segundos y serás inmune.

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO NECESITA SELLO

A FRANQUEAR EN DESTINO

CEAC

Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

EL GANADOR DEL CONCURSO AGE OF EMPIRES ES:

RAFAEL TAMAYO RODRIGUEZ.....LOGROÑO (LA RIOJA)

POR SU ESCENARIO: "LA BUSQUEDA DEL SACERDOTE"

LOS GANADORES DE LOS 6 JUEGOS FLIGHT SIMULATOR 98 CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº29 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ARKAITZ ZUBIAGA MENDIALDUA.....MONDRAGON (GUIPUZCOA)
Mª ISABEL GASCON BENAVENT.....VALENCIA
JORGE GREGORI RICO.....CASAVIEJA (AVILA)
FRANCISCO JOSE GARCIA SIRVENT.....ALICANTE
DIEGO RUIZ HERRERO.....OVIEDO (ASTURIAS)
CESAR GUTIERREZ COUCEIRO.....RENTERIA (GUIPUZCOA)

LOS GANADORES DE LAS 2 CAZADORAS G-POLICE CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº29 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MIGUEL GONZALEZ POBO.....SANTANDER (CANTABRIA)
EMILIO JOSE TORRALBA MARTINEZ.....VALENCIA

LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS CORRESPONDIENTES AL MISMO CONCURSO SON:

IVAN TORRES MARIN.....PINTO (MADRID)
NACHO PEREZ LOZANO.....VALENCIA
ANTONIO CHICANO NAVARRO.....CABEZO DE TORRES (MURCIA)
JOSE ANGEL FERNANDEZ LANZA.....LUGO
LUIS PEREZ NAVARRO.....JAEN
JUAN MANUEL GALLEJONES AGÜERO.....MADRID
ROBERTO VARAS MAYORAL.....SALAMANCA
ALBERTO NUÑEZ LOPEZ.....LUGO
ARTURO DE LA PAZ LOPEZ.....MADRID
JOSE MANUEL RODRIGUEZ DE HARO.....DURCAL (GRANADA)

LOS GANADORES DE LOS 10 PACKS "BALANCE OF POWER"+"X-WING VS. TIE FIGHTER" CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº29 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ALVARO GARCIA CUESTA.....REINOSA (CANTABRIA)
JULEN ZABALLA GARCIA.....LEIOA (VIZCAYA)
ANTONIO MARIN GOMEZ-NIEVES.....BADAJOZ
GUILLERMO MOREDA GONZALEZ.....MADRID
CARLOS MANAU VILARO.....BARCELONA
SERGIO SARMIENTO SANTOS.....STA. Mª DEL PARAMO (LEON)
DAVID BOBADILLA LUENGO.....VITORIA (ALAVA)
NAIRA ENCINAR RODRIGUEZ.....MADRID
LUIS MARTINEZ CALCERRADA.....MADRID
MANUEL RUBIO SAMPEDRO.....LOGROÑO (LA RIOJA)

Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

10 CD´S "MAS DE 1000 JUEGOS PARA WINDOWS"

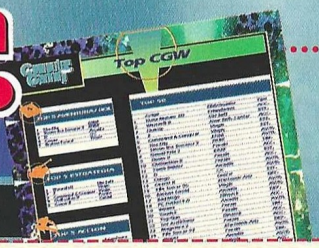
Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

Computer Gaming World

Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos ..... Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Die by the Sword

CONCURSO

Computer Gaming World e Interplay (a través de Proein, su distribuidora en España), te proponen una nueva y original modalidad de concurso. Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto para entrar directamente en el sorteo de 10 juegos Die by the Sword, sin preguntas, pruebas de compra ni nada parecido.

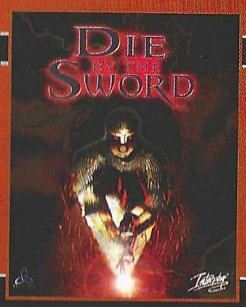
Como ya sabes si has seguido este juego en los últimos meses a través de las páginas de la revista, Die by the Sword es la primera producción de Tantrum Studios y Treyarch para Interplay, habiéndose consolidado como uno de los mejores juegos de acción y aventura de todos los tiempos. El sistema 3D, el combate, las posibilidades multijugador y el diseño del juego, superan con creces a cualquier otro título de estas características que hayas visto antes, incluyendo aquellos que más renombre han obtenido.

Die by the Sword comienza con el secuestro de una aventurera, y su compañero se ve obligado a internarse en unas cavernas para rescatarla. Pronto se dará cuenta de que tras esta felonía hay algo mucho peor de lo que podría haber sospechado nunca, y se verá inmerso en una de las aventuras más apasionantes jamás creadas.

Los aficionados al combate podrán disfrutar de un nuevo sistema denominado VSIM que, desarrollado por Treyarch, simula los movimientos del cuerpo para ofrecer un increíble realismo a los movimientos de la espada. Además, el juego incluye un complejo editor que permitirá al jugador crear sus propios combos y golpes especiales para usarlos en el juego, un añadido que sin duda aumenta enormemente el atractivo de Die by te Sword. Suerte a todos.

Premios:

- 10 JUEGOS DIE BY THE SWORD



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Die by the Sword")

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los juegos Die by the Sword. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 14 de Agosto de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 12 de Agosto de 1998.

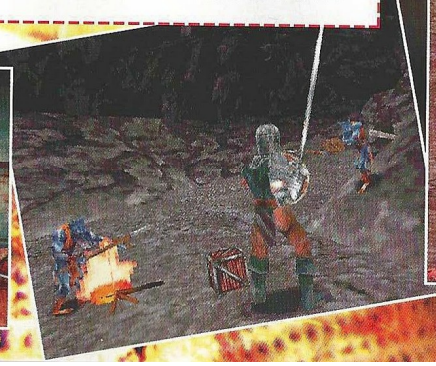
4.- El sorteo se llevará a cabo el 14 de Agosto de 1998, publicándose el resultado en el número 34, correspondiente a Septiembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....



Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Diablo	Ubi Soft
3	Broken Sword 2	Virgin
4	Blade Runner	Virgin
5	Mundo Disco 2	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires	Microsoft
2	Civilization II	Proein
3	Warcraft II	Ubi Soft
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	Z	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Tomb Raider	Proein
3	Jedi Knight	Erbe
4	Quake II	Proein
5	Quake	N.S.C.

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
2	PC Fútbol 5.0	Dinamic
3	FIFA 98	Electronic Arts
4	Fútbol Pro 97/98	Proein
5	NBA Live 98	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Red Baron 2	Coktel
3	Grand Prix 2	Proein
4	EF-2000	Infogrames
5	iF-22	Friendware

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Age of Empires	Microsoft	EST.
2	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
3	Civilization II	Proein	EST.
4	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
5	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
6	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
7	Tomb Raider	Proein	ACC.
8	Jedi Knight	Erbe	ACC.
9	Z	Virgin	EST.
10	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
11	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
12	Quake II	Proein	ACC.
13	Quake	New Soft. Center	ACC.
14	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
15	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
16	Oddworld: Abe´s Odysee	New Soft. Center	ACC.
17	Constructor	New Soft. Center	EST.
18	Doom II	Erbe	ACC.
19	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
20	Blade Runner	Virgin	AV/R.
21	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
22	MDK	Virgin	ACC.
23	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
24	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
25	Atlantis	Friendware	AV/R.
26	Outlaws	Erbe	ACC.
27	Broken Sword	Virgin	AV/R.
28	POD	Ubi Soft	ACC.
29	Caesar II	Coktel	EST.
30	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
31	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
32	Commandos	Proein	EST.
33	Carmageddon	Arcadia	ACC.
34	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
35	Riven	Electronic Arts	AV/R.
36	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
37	X-Wing Vs. Tie Fighter	Erbe	ACC.
38	Shadows of the Empire	Erbe	ACC.
39	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
40	Red Baron 2	Coktel	SIM.
41	Dark Earth	Proein	AV/R.
42	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
43	Blood Omen	Proein	ACC.
44	The Dig	Erbe	AV/R.
45	Fútbol Pro 97/98	Proein	DEP.
46	Battlespire	Virgin	AV/R.
47	Worms 2	Proein	ACC.
48	Starcraft	Coktel	EST.
49	Turok	New Soft. Center	ACC.
50	Battlezone	Proein	EST.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

StarCraft™

ESTRATEGIA SIN LÍMITES EN TIEMPO REAL

TRES RAZAS

UN UNIVERSO

SIN LIMITE DE ACCION

COMBATE ESPACIAL, ASALTO PLANETARIO, INCURSIONES SECRETAS... SI TE QUEDAS CORTO, USA EL INCREÍBLE **EDITOR DE CAMPAÑAS** INCORPORADO.

SIN LIMITE DE JUEGO

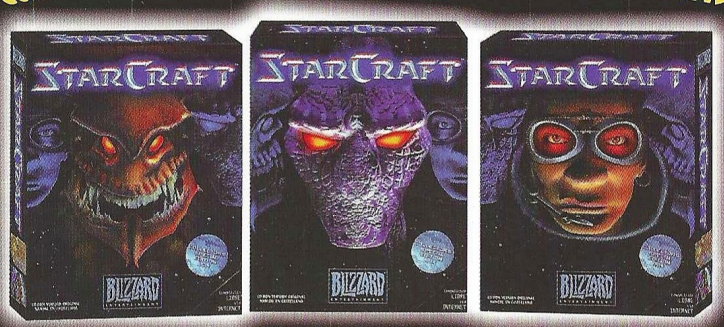
SI SE TE ACABAN LAS **40 MISIONES**, NO TIENES MÁS IDEAS PARA EL **EDITOR** Y TUS AMIGOS ESTÁN CANSADOS DE QUE LOS MACHAQUES, ES EL MOMENTO DE LA **COMPETICIÓN VÍA INTERNET** GRACIAS AL **BATTLE.NET**

DISPONIBLE YA DISPONIBLE

SIN LIMITE DE UNIDADES

MURCIÉLAGOS DE FUEGO, CAZAS ESPECTRO INVISIBLES, ESCUADRONES ALPHA, PUERTOS ESTELARES Y ASÍ HASTA **MÁS DE 50 UNIDADES DIFERENTES.**

CON LA EDICIÓN LIMITADA PARA COLECCIONISTAS



ELIGE LA CAJA QUE REPRESENTE A TUS HÉROES

BLIZZARD ENTERTAINMENT

POR LOS CREADORES DE WARCRAFT II & DIABLO

DERBI

THE RED POWER

PREDATOR

Lo único estable en tu vida

DERBI

THE RED POWER

DERBI

THE RED POWER

DERBI

THE RED POWER

DERBI

THE RED POWER

PREDATOR

Lo único estable en tu vida

Lo único estable en tu vida

http://www.derbi.com